DOSSIER

LES ENFANTS

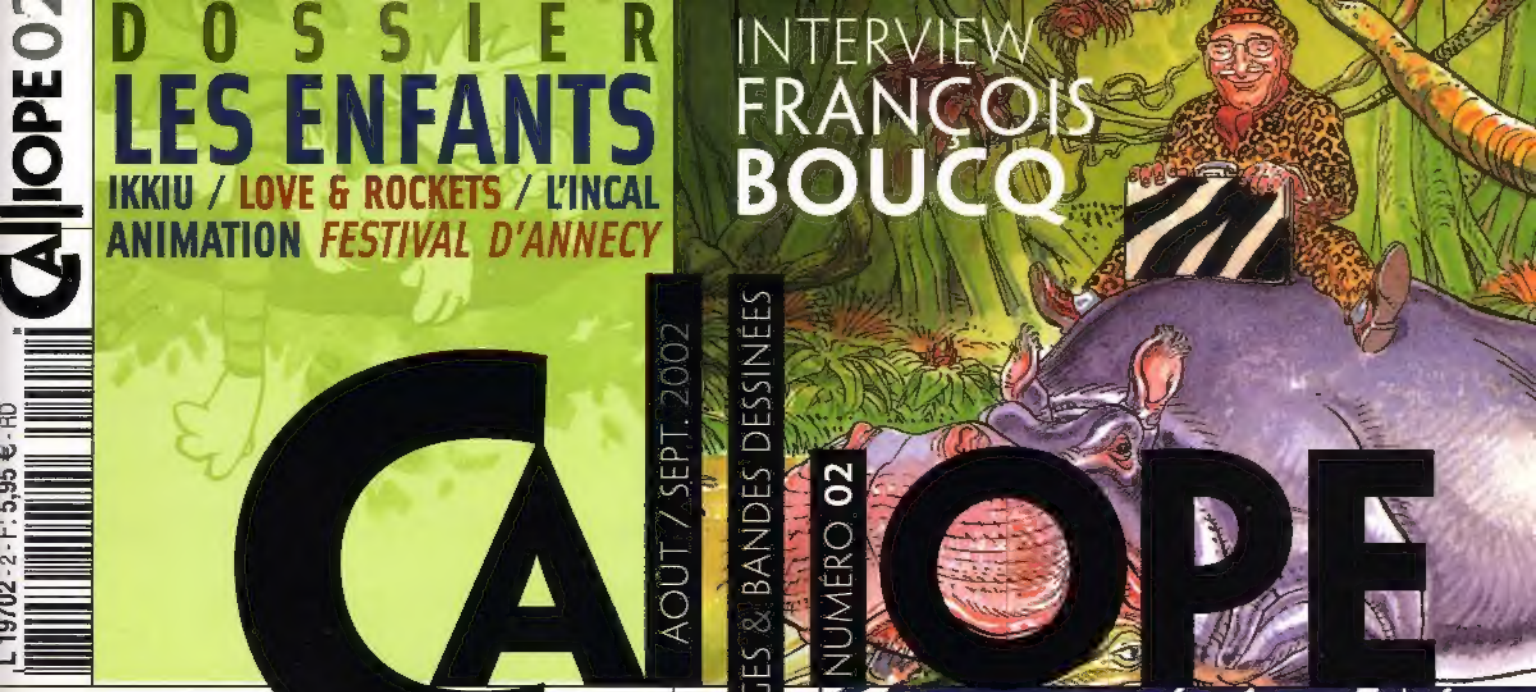
IKKIU / LOVE & ROCKETS / L'INCAL

ANIMATION *FESTIVAL D'ANNECY*

INTERVIEW

FRANÇOIS

BOUCQ



CALIOPE

AOÛT / SEPT. 2002

IMAGES & BANDES DESSINÉES

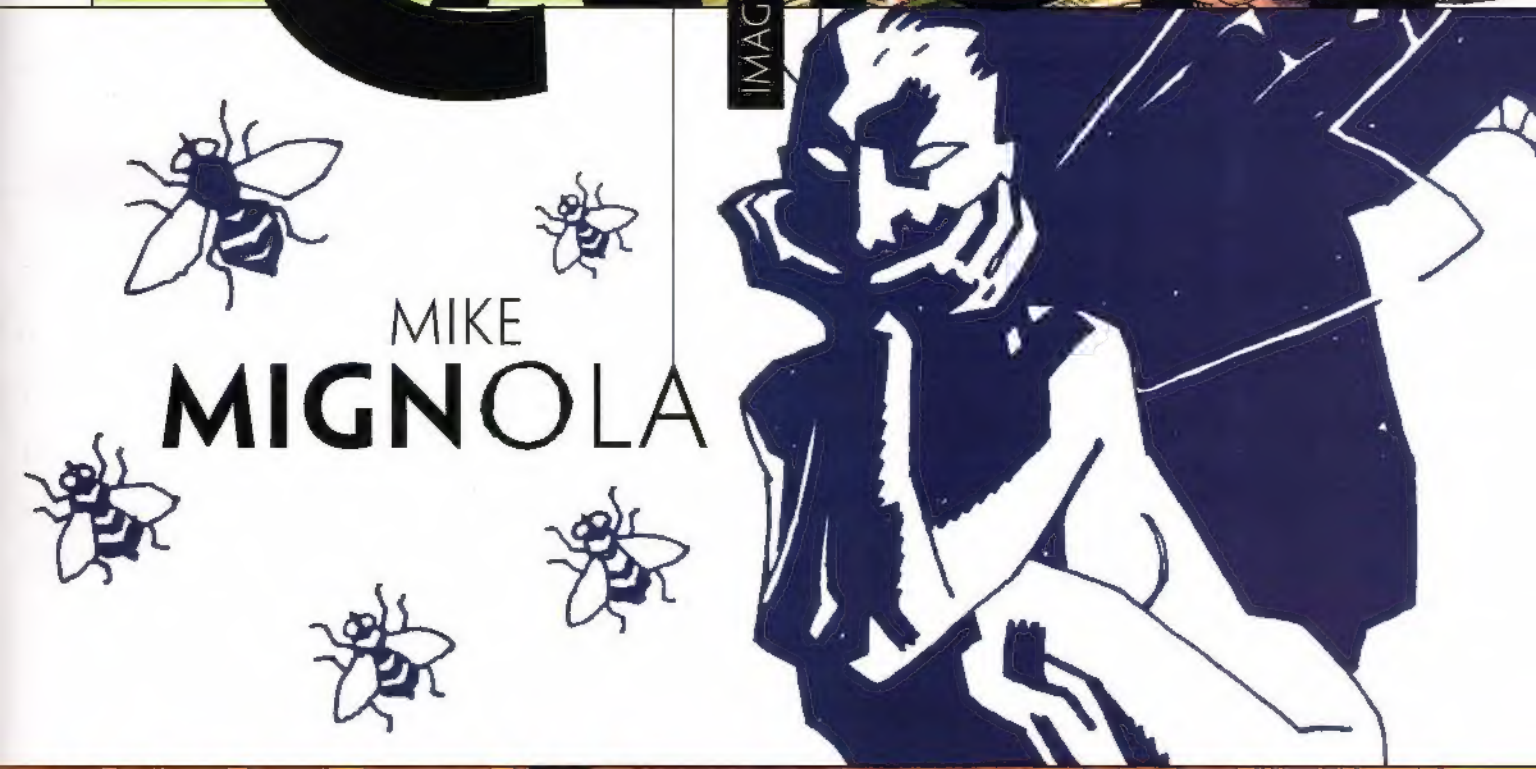
NUMÉRO 02

CALIOPE 02

L 19702 - 2 - F: 5,95 € - RD

MIKE

MIGNOLA



YOSHITOSHI

ABE

Diego Aranega

focu

Le Guide du Savoir-Dire

SORTIE MONDIALE
le 3 septembre à 09h58

paquet

CALLIOPE
Est édité par SEMIC

ADMINISTRATION & REDACTION:
Semic
Calliope est une co-édition Semic-Soleil
45, rue Broca 75005 Paris
Tél. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 96

Directeur de la Publication
Henri-Claude Prigent

Directeur Editorial
Patrick Manoukian

Comité de direction
M.Boudjellal, P.Manoukian
C.Littardi, J. Wacquet

Responsable de Projet
Cedric Littardi

Réalisation
Carabas

Rédacteur en Chef
Jérôme Martineau

Création Artistique
Franck Achard, Cyrille Daujean

Rédacteurs
Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot,
Joël Bloch, Vincent Henry.

Ont participé à ce numéro
Pascal Bertho, Malo Kerfriden, Florent Lepeytre, Hugues Leroyer,
Kristian Lobko, Gérald Parel, Reyda Seddiki, Yohan Stern

Remerciements
Alain Ayroles, Alessandro Barbucci, François Boucq, Pierre Braillon,
Serge Bromsberg, Buche, Laurence Busca, Jean-Claude Camano,
Jean-Luc Cochet, Etienne Davodeau, Laurent Duvault,
Denis Pierre Filippi, Marcel Hobbi, Johanna, Joub, Jérome Jouvray,
Kalonji, Denis Lapière, Adriaan Lokman, Karine Malbois,
Jean-Luc Masbou, Benoit Marchon, Vincent Mathy,
Emmanuel Moynot, Alexis Nesme, Eric Omond, Ptiluc,
Thierry Robin, Benoît Springer, Thierry Tinlot,
Lewis Trondheim, Dominique Veret et Zanzim.

Merci enfin à Nicolas Guillemot, Joseph Lacroix,
Jean-François Mamet, Julien Picard, Romain Quenisset
et à Viviane Charpentier-Harvey et ses élèves de 4e.

Dans le n°1, l'article sur Otomo était écrit par Joël Bloch et celui sur Corto Maltèse par Gwael Bernicot. Une erreur s'était également glissée sur la couverture, le titre de l'album de Rosinski et Van Hamme étant *Le Grand Pouvoir du Chninkel*.

Publicité & Communication
Maud Bissonnet
01 43 36 28 03
m.bissonnet@fournier-semic.com

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication sauf réserve contraire expresse. Les documents non sollicités par la rédaction ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants. Aucune reproduction même partielle n'est autorisée sans l'autorisation écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés.
Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Commission paritaire en cours – ISSN en cours – Distribution MLP – Dépôt légal à parution – Imprimé en CEE par Rotographik

...édito...

édito – à lire au fond de la classe, près du radiateur

Une histoire pour aller au lit ? Non, juste une BD à lire la tête confortablement calée contre l'oreiller. Plus besoin aujourd'hui, de sortir la lampe de poche et de lire sous les couvertures. Et si... pour le plaisir de se souvenir... de retomber en enfance.

Vite ! Trouver une lampe de poche.

Pas si facile...

Ah, une bougie...

C'est pas gagné...

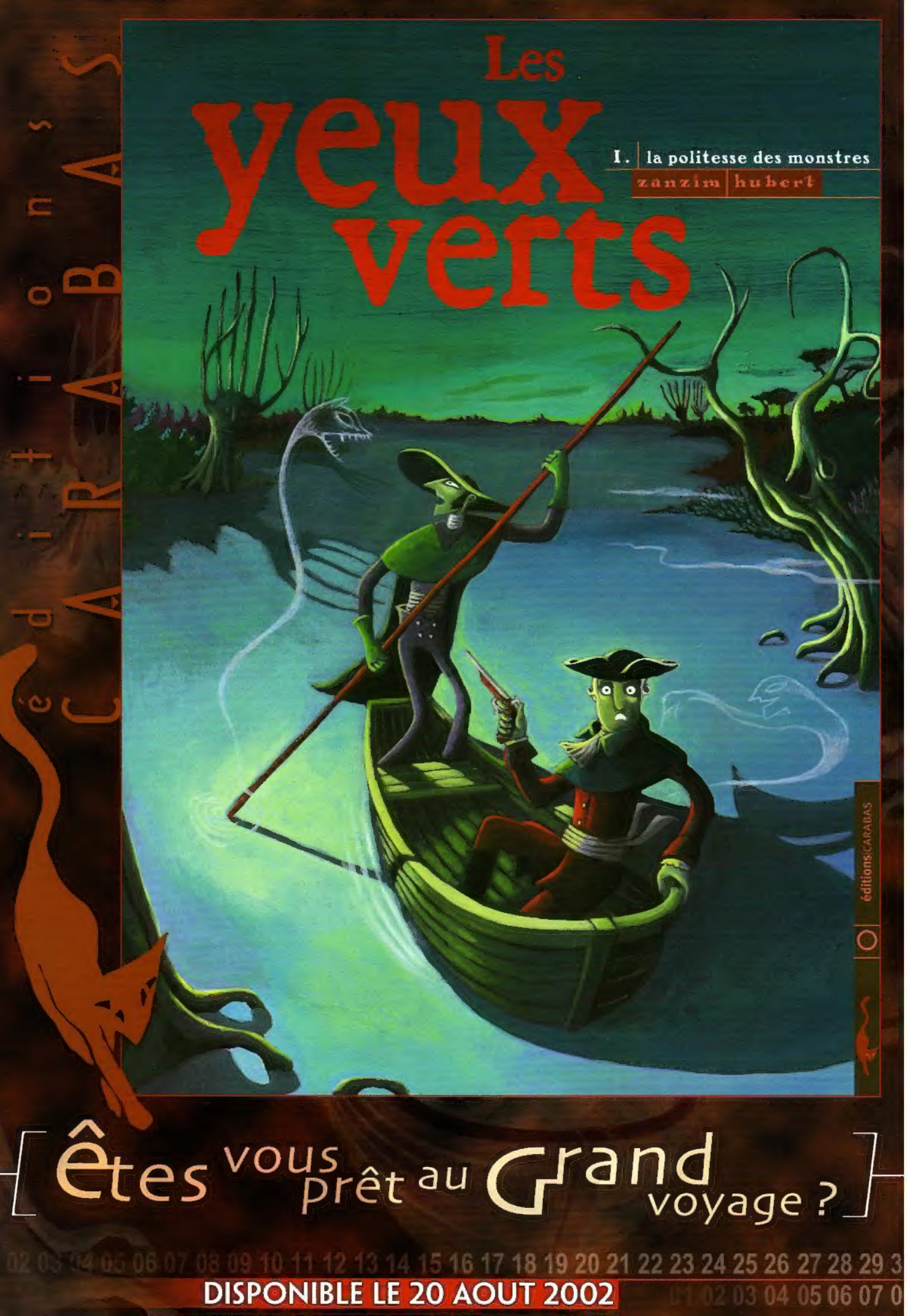
Tant pis, ce sera pour une autre fois. Je me glisse sous la couette, les premières pages volent devant mes yeux. Une grande bâtisse genre la maison Usher et une petite fille diaphane qui guide le héros vers son destin : pralines et interrogations métaphysiques.

Plus besoin de lampe de poche. M'y revoilà : tout p'tit en train de lire des BD la nuit, de regarder ces personnages devenus mythiques sauver le monde et changer ma vie. Elles étaient venues remplacer les histoires que mes parents et mes grand-parents me lisaient le soir. Les contes, les légendes qui m'avaient enchanté et que je retrouvais déguisées aux côtés de ces héros costumés. Ces BD prolongeaient le merveilleux, les faisaient revivre sous une autre forme et perdurer jusqu'aujourd'hui.

Que sont les auteurs si ce n'est des conteurs ? Nous faire rêver, voilà ce que l'on attend d'eux. Et pour certains, peut-être, retomber en enfance. Suivez la muse.

Jérôme

LAIN par Yoshitoshi ABe


éditions CARABAS
Les
yeux
verts
I. la politesse des monstres
zanzim | hubert
éditions CARABAS
Êtes vous prêt au Grand voyage ?
02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 3
DISPONIBLE LE 20 AOUT 2002
01 02 03 04 05 06 07 0

FRANK MILLER MATT WAGNER **CALLIOPE 02 | SOMMAIRE**

MARK CHIARELLO NEIL GAIMAN JACK KIRBY **BRÈVES & TRIBUNES** / P.04 / JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY **CRITIQUES** / P.14 / GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON **PORTRAIT FRANÇOIS BOUCQ UN POÈTE À MOBYLETTE** / P.20 / KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON BISLEY **INCONTOURNABLE : L'INCAL** / P.30 / KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS ART SPIEGELMAN DAVE COOPER CHARLES BURNS **PORTRAIT YOSHITOSHI ABE TEMPS PRÉSENTS** / P.32 / CRAIG THOMPSON DANIEL CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE ALAN DAVIS WARREN ELLIS DAVID MACK ASHLEY WOOD TODD MCFARLANE ERIK LARSEN JIM LEE **INCONTOURNABLE : IKKYU** / P.42 / MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH MILTON CANIF CHESTER GOULD ALEX RAYMOND AL FOSTER WINDSOR MCCAY **PORTRAIT MIKE MIGNOLA ATMOSHÈRE** / P.44 / BRECCIA LOISEL LE TENORE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI **INCONTOURNABLE : LOVE AND ROCKETS** / P.54 / SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO MARGERIN BAUDOIN NEIL GAIMAN **DOSSIER : LES ENFANTS** / / **INTERVIEW CALVIN & MAFALDA** / P.58 / GUIBERT BLAIN **REFLETS D'ENFANCE** / P.62 / NEAUD SATRAPI DAVID B. DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMM **PETITS ANGES ET MINUSCULES DÉMONS** / P.68 / DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME MATTOTI BOUZARD VATINE WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO **LA BD RETOMBE EN ENFANCE** / P.74 / BESS WILL PEYO BILAL DE CRECY **INFLUENCES : LE JEU DE RÔLE, AVEC AYROLES** / P.80 / OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO HAYAO MIYASAKI TAIYO MATSUMOTO YOSHITOSHI ABE RAYMOND AL FOSTER WINDSOR MCCAY HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI **CONSEILS DE PRO : L'ÉPISCOPE, AVEC EMMANUEL MOYNOT** / P.84 / HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE HERNANDEZ MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO**PREMIER ALBUM : LES YEUX VERTS, AVEC ZANZIM** / P.86 / SHIROW FRANK MILLER **ANIMATION : LE FESTIVAL D'ANNECY** / P.90 / DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA BILL SIENKIEWICZ DAVE MCKEAN JOHN BUSCEMA TOTH MILTON CANIF BOUZARD VATINE **INFOGRAPHIE : AMANO, LA PEINTURE ET LE GRAPHISME** / P.94 / MARK CHIARELLO JACK KIRBY KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST **ABONNEMENT** / P.67 / STAN LEE JOHN BYRNE CHARLES BURNS BRECCIA LOISEL LE TENORE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN BAUDOIN CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN TOPPI BATTAGLIA

TRIBUNES

Une tribune pour parler des albums, ceux qu'on aime et ceux qui nous agacent.
Une tribune pour parler de la rédaction, nos (sautes d') humeurs et nos envies.
Une tribune pour vous laisser répondre, répondre à nos coups de coeur et nos coups de gueules.

Une tribune, pas un tribunal...

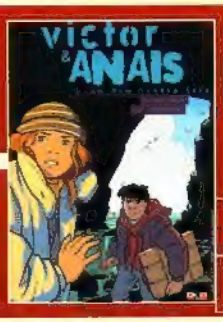
Le nouveau Jean-Claude, tome 1 : La force est en lui, *Tronchet et Tripp,* Albin Michel

Jean-Claude Tergal a été adapté au cinéma et un nouveau personnage de BD est ressorti de cette expérience. Le nouveau Jean-Claude vient d'être largué. Notre looser est pris en mains par Luis, vendeur de poupées gonflables. Le petit monde de Tergal est jalonné de personnages drôles et attachants, depuis le livreur de pizzas boulimique jusqu'au chauffeur de taxi ex-vedette de music-hall, en passant par une vulcanologue nymphomane et surtout, par Mariana, la vendeuse de parfum humanitaire... Excellent !

Donjon Parade, Le jour des crapauds, *Larcenet, Sfar et Trondheim,* Delcourt

Herbert le Canard est décidément un bien piètre vendeur, alors qu'il vient de refourguer les lampes du Donjon au triple de leurs valeurs, une attaque subite de crapauds vient dévaster le Donjon, le plongeant dans une obscurité totale. Quelques pages plus loin de longs échanges d'une violence zygomatiqu. On ferme l'album, essoufflé, heureux, repus.

Victor et Anaïs, tome 1 : Un duo contre Tria, *Bonhomme et Darlot,* Carabas

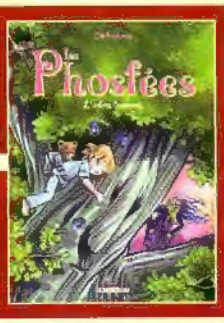


Victor est en vacances en Normandie. Avec Anaïs, ils explorent la région, font des rencontres mystérieuses et assistent à un meurtre. Les voilà dans une chasse au trésor qui n'a rien d'un jeu... Un scénario avec des rebondissements classiques mais bien bâti. Le dessin est simple, égayé par les yeux d'Anaïs. Une bonne BD policière pour adolescents.

Les Ostings, tome 1 : Palmipedopithecus gagatus, *Sardon et Baraou,* Delcourt jeunesse

Papa-squelette assiste à l'éclosion d'une couvée de canards bizarroïdes, qui ne le quittent plus. La maison est envahie par ces « bébés » que Vladimir Ostings tente d'éduquer. Mais l'instruction de ces palmipèdes ne pourrait-elle pas bouleverser l'ordre des choses ?

Les Phosfées, tome 3 : L'arbre bavard, *Johanna,* Delcourt jeunesse



Nana va chez ses grands-parents. Ils vivent dans une forêt qui ressemble à celle de ses cauchemars. Heureusement grand-mère, Jessica, les phosfées et l'arbre bavard viennent à son secours pour chasser la sorcière qui envahit ses rêves... Un sujet qui intéresse les enfants. Des dessins tendres et poétiques.

LES AVENTURES DE MARIELLE LAMBERT, TA TA TA !

TRIBUNE

marielle

Moi, je roulàmobyletteuh... La la lère... Et oui, je roule à mobylette ! Vous savez pourquoi ?

Pour ne pas oublier mes racines prolo et immigrées (« nous sommes tous des enfants d'immigrés ! ») même si je me la pète avec mes études supérieures. Ça permet de garder la tête sur les épaules, une mobylette ! Comme je me ridiculise quotidiennement sur mon deux-roues, je peux me permettre quelques réflexions dans le domaine de la modestie. Par exemple pour la BD : c'est un art, soit, mais un ART POPULAIRE. Comme le jazz. Un truc spontané qui est sorti du cœur de grands enfants libres. Il y a des tas de génies de la BD (j'en ai rencontré un, je vais vous le présenter), c'est pour ça qu'on peut dire que la BD est un art. Mais la BD est aussi d'origine modeste. Et c'est parce qu'elle est populaire, que la BD accompli de petits miracles, comme faire aimer la lecture à des mômes dégoûtés du système scolaire. C'est parce qu'elle est populaire, que des auteurs sans baccalauréat signent des chefs d'oeuvres. C'est parce qu'elle est populaire, que la bande dessinée maintient sa vivacité, son énergie créatrice et sa liberté de ton. Amis auteurs, amis lecteurs, amis critiques, restons vigilants dans nos petites têtes et... tous à mobylette !

Marielle

ATTENTION ! UN MATSUMOTO PEUT EN CACHER DEUX AUTRE !

GWAEL

Ouf, ça y est ! Le Calliope numéro deux est bouclé. Qu'aurais-je appris cette fois-ci ?

Je pensais qu'essayer de réaliser un magazine sur ma passion de la BD était un travail considérable. Erreur : c'est phénoménal ! J'ai découvert la difficulté de tenir les délais tout en tentant de faire les choses aussi bien qu'on les rêve. J'ai aussi appris à affronter la critique. Merci à ceux qui sans concession (mais alors là, vraiment aucune), ont donné leur avis sur notre travail, nous avons essayé d'en tenir compte. *Calliope*, c'est aussi la joie de lire des lecteurs qui nous ont remerciés de leur avoir fait découvrir une BD qu'ils ont adorée. Ça valait le coup.

Sinon, je me suis rendu compte que pour devenir mangaka au Japon, le mieux était de s'appeler Matsumoto ! Dans les pages de ce *Calliope* : trois mangakas portent ce patronyme. Pourtant, il s'agit bien de deux générations différentes et de trois univers sans point commun. Entre Leiji, Takaharu et Taiyo, il s'agira de ne pas se tromper de Matsumoto. Tiens, lançons un grand concours : quel est le point commun entre Agartha, Amer béton et capitaine Albator ? Devinez !

Gwael

Rat's, tome 5 : On peut toujours discuter !, *Ptiluc*, Les Humanoïdes associés

La lutte pour le contrôle du bord de marre que se livrent rats et crapauds est interrompue par l'arrivée d'une bande de castors. Les rats décident d'asservir ces sages géants. Alcool et assistanat alimentaire, une parabole sur la disparition des peuples autochtones.

Un peu moins d'humour noir, plus de scatologie font un Ptiluc moins inspiré. On se laisse néanmoins prendre par cette joyeuse et délirante fable animalière.

Alice Cooper's Last Temptation, *Zulli et Gaiman*, Bulle Dog

En 1994 Neil Gaiman avait été convié par le chanteur Alice Cooper à travailler sur son futur disque-concept. Ce fut Last Temptation. Puis le scénariste de Sandman eut envie d'en faire un album de BD. Il écrivit donc ce conte fantastique où le chanteur incarne la Tentation qui veut séduire un jeune garçon à l'occasion d'Halloween. Une histoire sans grande surprise mais où le gothique du graphisme de Zulli fait superbement écho au récit. A lire en musique...

Capitaine Albator, *Leiji Matsumoto*, Dargaud collection Kana

La version originale en BD du borgne galactique enfin en français ! Ce premier tome de la série parue en 1977 au Japon est étonnant. L'épopée grandiloquente côtoie la caricature humoristique. L'influence de Tezuka est évidente et le récit gagne en richesse.
Genèse d'un mythe pour les fans de manga, un bon album pour les autres.

Luuna, tome 1 : La nuit des totems, *Crisse, Keramidas et Garcia*, Soleil

Un univers amérindien-fantastique, dans lequel Luuna une jeune chaman Paumanok doit découvrir son totem. Malheureusement, elle croise un terrible démon qui corrompt son âme pure. Une nuit par lune Luuna sera soumise aux forces du mal.
Un scénario original qui fait penser à princesse Mononoké avec une pointe d'humour à la Disney, un graphisme attachant et des couleurs splendides. Un début prometteur.

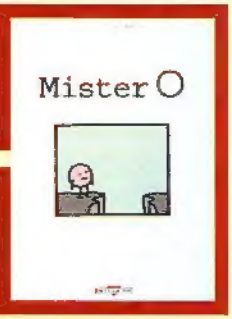
Welcome to the Death Club, *Winshluss*, 6 Pieds sous Terre

La mort se balade en auto-stop, suaire et faux sur le dos. Ironique et cruelle, les histoires de Winshluss s'enchaînent délicieusement au fil d'un graphisme décapant, à vous râcler les os. Qui a dit que la mort n'avait pas le sens de l'humour ?

Buddy Longway tome 17 : Regarde au-dessus des nuages, *Derib*, Le Lombard

Après 13 ans d'absence, Buddy Longway est de retour pour un dernier galop de quatre albums. Avec cette série, Derib a marqué l'histoire de la BD. Il est le premier auteur à faire vieillir ses personnages et à donner une vision moins hollywoodienne du far-west. Respect, ouverture aux autres et au monde, écologie sont les valeurs qui imprègnent les aventures de la famille Longway, toujours parfaitement construites. Mais après une si longue interruption il n'est pas aisé de renouer avec le fil de l'intrigue.

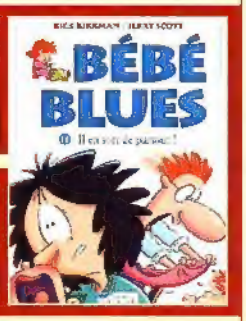
Mister O, *Lewis Trondheim*, Delcourt



Une minuscule boule de gomme tente de traverser un gouffre mais échoue à chaque fois. C'est le seul scénario de ces 29 sketchs en une planche. Découpage en 60 vignettes timbre-poste, absence de phylactère, Trondheim cherche jusqu'à quel point on peut simplifier intrigue et graphisme tout en gardant sens et expressivité à la BD.
Le résultat est amusant et souvent plein d'esprit. Une expérience plaisante à lire.

TRIBUNES

Bébé blues, tome 11 : Il en sort de partout !, *Kirkman et Scott*, Hors collection



Un couple américain de la classe moyenne a fait une erreur, une grave erreur. Avec déjà une jolie petite fille de moins de deux ans, leur foyer accueille un charmant petit garçon. Course contre le temps, biberon, bain, ARRRGGGHH. Les parents ne font plus le poids. Une chronique sans fard et parfaitement documentée de la vie avec deux enfants en bas âge. Drôle et tendre.

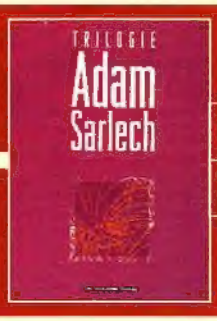
Ghost World, *Terry Zwiggof*, Film

Fidèle adaptation de l'excellent comic éponyme de Daniel Clowes.
Edna et Rebecca savent reconnaître le cool. Elles se distinguent en cela de la masse de moutons abrutis que représentent pour elle 90% de la population. Sauf qu'on se rend vite compte que les deux donzelles pleines d'assurance sont tout aussi désemparées face à la vie que leurs congénères. A la fois loufoque, glauque, poétique et pathétique, Ghost World nous raconte leur quête d'une place dans la société. C'est la lutte entre le besoin d'être différent et le besoin des autres.

Agharta, tome 2, *Takaharu Matsumoto*, Dargaud Collection Kana

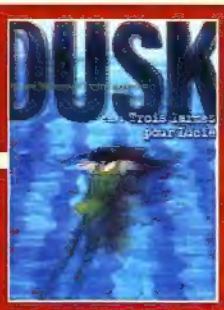
Dans un univers de mégalopoles ruinées et désertes, émerge une jeune femme, l'énigmatique Rael. Elle est l'ange d'innocence, le démon destructeur.
Certaines scènes sont un peu douteuses – sans doute pour justifier le qualificatif « adulte » de la série – mais le lecteur est pris par un excellent suspense. Les personnages sont attachants et on attend la suite.

Trilogie Adam Sarlech, *Bézian*, Les humanoïdes associés



Trois histoires rééditées en un seul album, trois contes fantastiques que relie un lien mystérieux. Une œuvre qui plonge dans les arcanes d'un dix-neuvième siècle inquiétant. L'homme moderne peine à s'arracher à la tradition, aux préjugés et aux inavouables secrets de famille ; c'est l'âge d'or de l'occultisme et du fantastique.
Les contes de Bézian font penser à Poe, Maupassant ou, plus récemment, Jean Ray. Le graphisme sans concession, les grands coups de plume, les couleurs hallucinantes créent un univers dérangeant et fascinant. Que ce passe-t-il ? Présence des esprits ou hallucination ? Pouvoir de l'occultisme ou puissance des drogues ? On ne sait jamais exactement.
La clé peut-être un peu difficile d'une très grande oeuvre fantastique. A ne surtout pas manquer !

Dusk tome 2 : Trois larmes pour Lucie, *De Metter et Marazano*, Humanoïdes associés

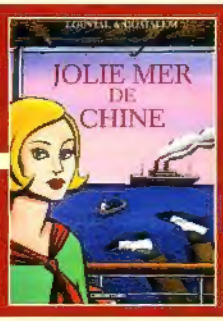


Joe, Solomon et Anna, les trois membres du « Bureau » enquêtent sur la mort mystérieuse d'un célèbre avocat découvert à demi-nu et surfant sur des sites pédophiles. S'intéressant autant à ses personnages qu'à son récit, R. Marazano réussit une intrigue pleine de rebondissements et exempte de tout manichéisme. Porté par les peintures de C. de Metter, Dusk est une série dont les héros deviennent rapidement les intimes des lecteurs.

Floréal, *Jérôme Blanc*, Le Cycliste

Ce n'est pas parce qu'on est déterminé qu'on mène sa barque à bon port. Au moins les deux héroïnes de ce roman graphique parviennent-elles à protéger leur amitié malgré les surprises de la vie et leurs différences : si l'une n'hésite pas à jouer de sa féminité et de sa plastique pour devenir un écrivain célèbre, l'autre cultive son indépendance de petits boulots en galères. Avec des silhouettes typées comics indépendant américain, J. Blanc réussit un récit quotidien, plein de vie et captivant.

Jolie mer de Chine, *Loustal et Coatalem*, Casterman



L'adaptation par Loustal de deux nouvelles maritimes de l'écrivain JL. Coatalem déçoit quelque peu : dorénavant ombrés à l'encre, ses dessins ne flamboient plus autant qu'on l'aimait. Et paradoxalement, la multiplication des bulles apparaît en décalage avec son style délicieusement lascif. A trop aimer deviendrait-on rigide et trop exigeant ?

Les Cités obscures : La Frontière invisible 1ère partie, *Schuiten et Peeters*, Casterman

Au milieu du désert une immense sphère héberge un centre de cartographie oublié, semble-t-il, du pouvoir... Mais soudain les choses se mettent à changer. Pourquoi cet intérêt subit des autorités politiques ? Découvrir un nouvel univers des Cités Obscures est un moment de rare bonheur. Mais voir l'histoire coupée en son milieu détruit tout le plaisir de la lecture.

Marshall, tome 1 : D'ombres et de lumières, *Filippi et Tello*, Les Humanoïdes Associés

Katana à la main et robot de défense à leur côté, les Marshall tentent de maintenir l'ordre dans cet univers futuriste d'inspiration japonisante. Rites d'initiation, combats et jeunes filles dénudées rythment cet album finalement distrayant, au graphisme prometteur.

MOMO À LA CONQUÊTE DU TEMPS

TRIBUNE

vincent

Non, Momo n'est pas mon surnom ni le patronyme d'un nouveau héros de bande dessinée. Momo est une héroïne de dessin animé découverte lors de mon séjour à Annecy. Et dont je suis tombé sous le charme. Comme une vague de fraîcheur !

Imaginez un cadre déjà bien occupé qui a cru les journées assez longues pour écrire en sus des articles sur la BD. Et qui du coup court sans arrêt. Moi, quoi ! Folie supplémentaire, je décide de me rendre à Annecy pour couvrir le Festival du Film d'Animation. A peine débarqué, j'entreprends un véritable marathon, jonglant entre les projections officielles, la visite des expos, les interviews et la lecture des BD nécessaires à la confection des autres articles... Un rythme de fou !

Et soudain, là, sur l'écran, une petite fille se bat pour me sauver. Elle risque sa vie pour que j'arrête de courir après le temps. Car vous l'ignorez sans doute, mais tout ce temps qu'on cherche à gagner, en fait, il est récupéré par des hommes en gris qui en font leur source de vie. Ce temps économisé, eux ils le brûlent sous la forme de cigare. Et en ces temps agités, ces sinistres sires se multiplient : sous leur influence, même de tranquilles villageois italiens se mettent à s'agiter, à oublier de se parler, de se poser. Mais heureusement Momo, reste fidèle à elle-même, et nous délivre, tous. C'est un film italien d'Enzo d'Alo, un brin kitchounet, mais qui vous prend sous son charme... Et vous fait décrocher quelques instants de votre vie de dingue. Encore milles mercis, Momo !

Vincent

La voleuse du Père Fauteuil, *Yoann et Omond*, Dargaud – Poisson Pilote

Ambiance admirablement décalée pour cette petite histoire au goût de Fantomas et de Théophile Gautier. Les aventures d'une petite bourgeoise qui se déguise la nuit pour rechercher le grand amour. Les dessins de Yoann, qui a cette fois délaissé ses pinceaux, sont superbes et collent parfaitement à cettefable début de siècle.

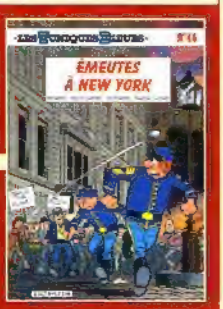
La Veuve blanche, *Paul Gillon*, Dupuis – Aire Libre

Pour son premier album solo chez Aire Libre, Paul Gillon, ce grand maître du 9ème Art, a abandonné la veine érotique développée pour Albin Michel et composé un scénario entre chronique psychologique et thriller : une jeune mariée, veuve avant sa nuit de noces, devient un danger involontaire mais mortel pour tous ceux qui s'intéressent d'un peu trop près à elle. Faute de se renouveler, le scénario devient rapidement répétitif, inutilement improbable et lassant. Une grosse déception.

Le Dérisoire, *Supiot et Omond*, Glénat – Carrément BD

Quand un dessinateur et un scénariste connus avant tout pour leurs œuvres jeunesses décident de créer un conte pour adultes, ils ouvrent en grand les portes de l'imagination. Un capitaine bossu règne sur un vieux rafiot abandonné de tous sauf des spectres moqueurs de ses anciens matelots. Un livre riche de poésie, d'humour, d'amour, de couleurs et de douleurs. Carrément magique.

Les Tuniques bleues T45 : Emeutes à New York, *Cauvin et Lambil*, Dupuis



Après tant d'aventures Les Tuniques Bleues ont l'immense mérite de préserver une certaine fraîcheur à leurs aventures. Certes leur univers ne se renouvelle guère mais au moins chaque album a-t-il sa cohérence, du rythme et un point de départ historique. Dans ce 46ème épisode, les inséparables Blutch et Chesterfield se retrouvent prisonniers d'un New York en proie à l'insurrection contre la conscription obligatoire. Et devinez de quel côté penche le cœur du caporal pacifiste ?

Outlaw, tome 2 : Barres à mines et coyotes roses, *Fourquemin et Dieter*, Glénat

Un grand dessinateur est en train de naître. Ou plutôt de se forger un style digne des plus grands, à mi-chemin entre Hermann et De Crécy ! Sur la trame d'un scénario western délirant de Dieter, X. Fourquemin lâche la bride à son dessin et réussit des planches de toute beauté, pleines de maîtrise. Comme l'intrigue est bien ficelée, les personnages attachants - en particulier la belle mais sensible Lisa - le plaisir est au rendez-vous même si le scénario mériterait d'être encore plus déjanté !

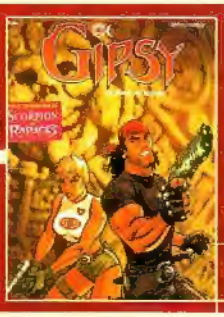
Djin, tome 2 : Les 30 clochettes, *Miralles et Dufaux*, Dargaud

Kim Nelson suit son enquête pour trouver le trésor du Sultan. Elle devra payer de sa personne.
Perversité et saphisme à Istanbul. La narration mêle habillement présent et passé, mais le propos est racoleur au dernier degré. Pourquoi ne pas préférer un Manara, où les ébats seront plus francs pour un but mieux assumé ?

TRIBUNES

J'AI BEAU LEUR EXPLIQUER QUE CES FLEURS
ETTENT 217 ANS POUR POUSSER, ILS S'EN FICHENT
OMPLÈTEMENT. ILS LES CUEILLENT PAR PAQUETS.
C'EST MOCHE.

Gipsy, tome 6 : Le Rire Aztèque, *Marini et Smolderen,* Dargaud



Baston et gros nichons au pays Aztèque. Marini est toujours en forme, mais Smolderen fatigue. Le lecteur aussi.

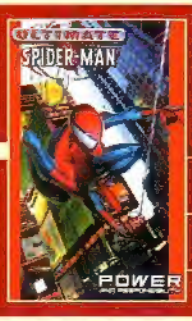
Megalex, tome 2 : l'ange bossu, *Beltran et Jodorowsky,* Les Humanos

Le clone anormal rejoint la résistance dans la forêt imprenable de Megalex. Son leader Zeraïn rassemble les forces tandis que la princesse Kavatah se prépare à écraser les rebelles.
Le dessin de Beltran lisse et froid, au service d'un scénario non moins glacial ; cependant ce tome s'ouvre à un soupçon d'ésotérisme et de mystère pas si désagréable.

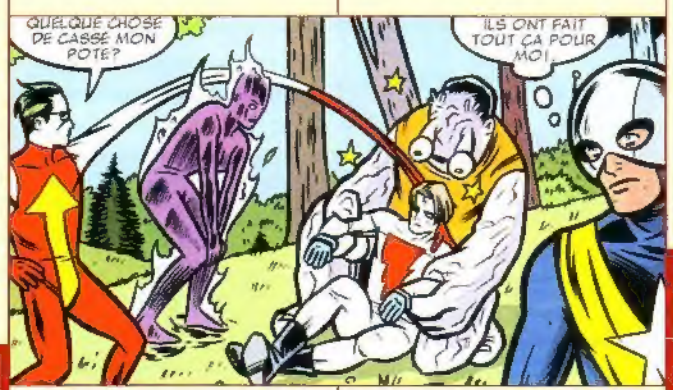
Ricou et Bigou, *Bouzard,* Les Requins Marteaux

Avant d'opter pour le punk et la poésie, Bigou était scout comme son frère Ricou. Mais ce dernier est prêt à tout (et vraiment tout) pour ramener son frangin dans le beau et droit chemin de l'église. Encore une fois, Bouzard (le seul, l'unique Plageman) va loin, très loin dans l'humour noir et trash. Encore !

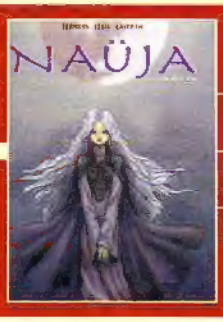
Ultimate Spider-Man prestige, tome 1 : la victime, *Bagley et Bendis,* Marvel



Auriez-vous instantanément l'idée d'essayer de coller au mur après avoir été mordu par une araignée mutante ? Peter Parker est intelligent, mais lui non plus. Il va cependant, petit à petit, découvrir ses nouveaux pouvoirs...
Un dessin souple et fluide, des personnages riches rehaussé un scénario connu mais brillamment réactualisé. Le plaisir est vite interrompu par un album trop court. Quel dommage de traduire un seul épisode alors que le premier volume original en compte sept !



Naüja, tome 1 : La ballade de Raspa, *Elias, Castillo et Termens,* Paquet



Raspa et Gorb rejoignent l'escorte d'une princesse Tadjuk enlevée. Leur mission, traverser la Naüja, rien de moins.

Le dessin presque japonisant aux couleurs pastelles sert un univers baroque évoquant le jeu vidéo Final Fantasy : technologico-médiéval, avec peut-être de la magie à la clef. Si la narration est sans passion, l'intrigue reste suffisamment obscure pour que l'on attende le second tome.

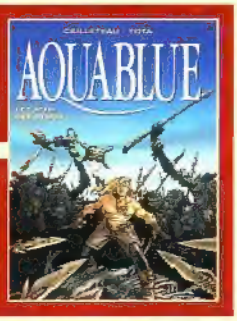
L'Atelier, *Etienne Davodeau,* PMJ

Confronter un des maîtres de la construction narrative BD à l'exercice périlleux de l'improvisation est une gageure amusante. E. Davodeau démarre son récit comme une chronique de son atelier immergé au milieu de sa vie familiale. Mais rapidement l'histoire change de nature : de simples sujets d'observation, les enfants du dessinateur se muent en maîtres du récit, en profitant pour réaliser leurs rêves les plus fous et s'envoler dans les airs... Frais et amusant.

Le Chant des stryges T6 : Existences, *Guérineau et Corbeyran,* Delcourt

Les stryges existent, Nivek et l'Ombre les ont enfin rencontrés ! Au départ un de mes thrillers préférés, les Stryges devien-nent, après 6 albums, un nouveau XIII ou Lièvre de Mars qui se refuse à trouver le chemin de la conclusion. La fin de ce premier cycle n'a de fin que le nom puisque toutes les questions sont laissées en suspens. Quel dommage...

Aquablue, tome 9 : Le Totem des Cynos, *Tota et Cailleteau,* Delcourt



Nao doit récupérer les données de la sonde Icarus pour sauver la planète Doyle-1800 du Voïvode. Il se heurtera à des chasseurs milliardaires braconnant un gibier intelligent. Le scénario est plus dans la lignée de films tels que *Predator* et surtout *Chasse à l'homme* que dans celle des premiers tomes. C'est léger. Une grosse déception qui sera, on l'espère, effacer par le retour de Nao sur Aquablue.

Prométhéa, tome 3, *JH William III et Alan Moore,* Semic books

Prométhéa, figure littéraire récurrente, s'incarne dans les mortels qui composent sur elle. Sophie Bangs, jeune étudiante, est en cette fin de millénaire le nouveau vaisseau de cette histoire. Sophie a changé, plus sûre, plus mure, alors que sa personnalité fusionne avec celle de Prométhéa. Reste à apprendre la magie.
La richesse narrative, la portée et l'originalité phénoménales de cette BD mystico-onirico-futuriste en font un incontournable.

LES CRÉATURES SALES ET PUANTES
N'AURONT PLUS DE SECRET POUR VOUS !

ARLESTON - MOURIER

Encyclopédie Anarchique du monde de

TROY

Volume second - Les Trolls

EN LIBRAIRIE AOÛT 2002

soleil

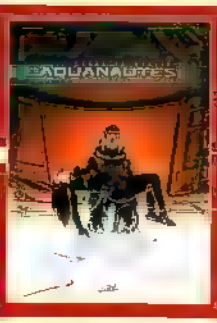
www.soleil-texte.com

Raymond et Riri font de la Bédé
BONJOUR MON CHER RI, HEUREUX DE VOUS VOIR!
MOI AUSSI RAY, COMMENT ALLEZ VOUS?
RAY et Ri au RIR-
BIEN ET VOUS?
ÇA VA AUSSI MERCI!
BON, BEN VOILÀ!
BIEN BIEN BIEN
C'EST NUL, IL NE SE PASSE RIEN
CE QU'IL MANQUE, MON CHER RIRI, C'EST UN SCENARIO.
UN SCENARIO?

Spider man, le film

Deux heures, c'est court pour adapter la genèse de Spider man. Pourtant, c'est peut-être la meilleure adaptation possible : des acteurs convaincants, un bon équilibre Peter/Spider man, de l'humour, des effets spéciaux globalement réussis. On regrettera seulement le classicisme de la confrontation finale
Ce film n'est pas un chef d'œuvre, mais un très bon divertissement.

Les Aquanautes, tome 3 : L'alliance, ***Parnotte & Maillen,*** **Soleil**



L'histoire de cette base sous-marine scientifique, envahie par des militaires peu scrupuleux à la recherche d'une épave secrète, a quelque chose d'un grand classique du genre. Pourtant, la qualité des dessins et la profondeur psychologique des personnages réservent de très bonnes surprises . Les allégeances sont provisoires, les intrigues nombreuses et les trahisons inéluctables

Chewing Gun, tome 1 : Troubleman, ***Ozanam et Lannoy,*** **delcourt**

Crimes et embrouilles policières ! Dans les années 70, les tribulations d'un inspecteur flegmatique au passé trouble dans un environnement très Starsky & Hutch. Quelques coups télescopés et une intrigue parfois difficilement compréhensible ne gâchent pas trop des personnages que l'on souhaiterait mieux connaître. Un premier tome prometteur

Dexter London, tome 1 : Aventurier Professionnel, ***Sergio Garcia et Leo,*** **Dargaud**

Sur une planète inconnue, à une époque qui rappelle l'Angleterre Victorienne et l'Allemagne Nazie, un loser rêveur crée, pour se sortir du chômage, le personnage de Dexter London l'aventurier. Sorte de pseudo Indiana Jones, il se retrouve mêlé à une intrigue politique qui le dépasse pour les beaux yeux d'une exploratrice. Son voyage paisible devient un périple surprenant. Aldebaran n'est pas loin...

I AM FALLING...

TRIBUNE

Ligne 1, direction Les Halles, je viens de visionner les 13 épisodes de *Lain*. Avez-vous parfois, *I am drowning*, ce sentiment d'irréalité, cette impression que la scène du quotidien est une fiction projetée sur l'écran de vos rétines ? Les perspectives s'effacent, la lumière violente estompent les couleurs, tout devient blanc. Cette sensation m'étreint, m'étouffe. *Help me to breath.*

Ma rétine est imprégnée et partout, en toute chose, mon regard hagard pose des Lain. A travers sa silhouette, les passants parlent, gesticulent, s'agitent, en vain, accrochés à leur bulle de réalité éphémère. Comme moi. *I am fading* Personne n'esquisse un geste pour me porter secours, pour me raccrocher au concret.

Je ferme les yeux, le monde cesse d'exister, le son s'agglutine en un brouhaha caoutchouteux, mon front se perle de transpiration, vertige, je tombe dans le noir de mes pensées accélérées tandis que la musique entêtante du générique poursuit son martèlement, je respire à fond, fais le vide, élimine les bruits extérieurs. Les bruits intérieurs. Les bruits parasites.

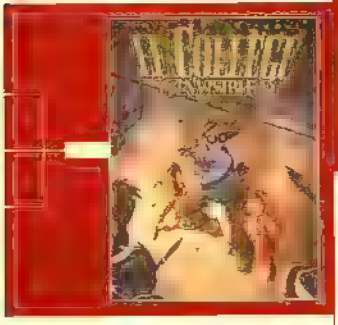
Pam pam, pam pam.

Mon cœur bat. Je suis en vie. Donc je vais mourir.

Serial Experiment Joel

OUI R!R! UNE HISTOIRE! IL FAUT QU'IL SE PASSE DES CHOSES
ET SACHEZ-LE R!R!, LE SCENARIO NAÎT BIEN SOUVENT DU CONFLIT.
SALUT, ESPÈCE DE CONNARD
TU VEUX MA MAIN, ENFLURE?
HA OUAIS, JE VOIS !
C'EST TRISTE À DIRE R!R! MAIS C'EST SOUVENT QUAND ÇA SE PASSE MAL QU'IL SE PASSE DES CHOSES.
PRENDS PLUTÔT CA, SAC À MERDE!
TU NE ME FAIS PAS PEUR ENFLURE.
LE BONHEUR ET LA SÉRÉNITÉ PASSENT SANS FAIRE D'HISTOIRES. D'UN POINT DE VUE SCÉNARISTIQUE, IL N'Y A RIEN DE PLUS ENNUYEUX
BOM.

Le collège invisible, tome 1 : Cancrus Supremus, *Donsimoni et Ange*, Soleil



Scoop ! Harry Potter a un cousin français ! C'est Guillaume, un gentil cancre qui se retrouve magicien suprême du petit peuple. Le collège invisible se voudrait « un hommage à Harry Potter en plus urbain, plus français, plus fun » mais on a surtout l'impression d'une volonté d'exploiter un créneau financier potter... euh... porteur. Le dessin est sympathique mais les couleurs sont trop froides. Guillaume ne sait pas trouver les ingrédients pimentés qui permettraient de dégager cette série du lot commun. On aimerait que ce gosse quitte son collège et trouve sa vocation ailleurs.

Âromm, Destin nomade, *Pellejero et Zentner*, Casterman

Evasion en Asie centrale, chez les nomades de la steppe. Là-bas les esprits jouent avec les humains. Les ficelles de la manipulation se nomment : rivalités, amours, amitiés, courage, lâchetés, serments et honneur. Le dessin est magnifique. Il nous tarde de connaître la suite de cette excellente aventure.

Aberzen, tome 2 : Plusieurs noms pour le Bleu, *N'Guessan*, Soleil

Les aventures d'Aberzen sont intéressantes mais complexes. Encore plus d'étonnement et de suspens à la fin de ce second tome. Comment allons-nous retomber sur nos pieds ? Passé ce niveau du récit, on mesure les risques pris par l'auteurs. Au terme de cette histoire, aurons-nous un grand « flop » ou une œuvre géniale ? Faisons confiance à ceux qui ont osé nous emmener si loin.

Top 10, tome 3, *Gene Ha et Alan Moore*, Semic books

Imaginez un monde futuriste dans lequel tous les êtres humains ont des super-pouvoirs et les animaux aussi intelligents que les hommes. Tout cela ne facilite pas la tâche de la Police.
On retrouve dans ce 3ième tome les aventures des inspecteurs du commissariat Top 10. Originalité et dérision sont comme de coutumes au rendez-vous.

Les Contes de Par-ci Par-là, *Chen et Escaich*, Pointe noire

Lola et Lolo n'arrivent pas à s'endormir. Maure-la-fée emmène alors les enfants dans un tour du monde des contes merveilleux. Une diversité culturelle mise à la portée des jeunes lecteurs. Et l'on découvre que le plaisir de raconter des histoires enchanteresses est universel. Un dessin charmant, des couleurs fraîches.

Spoon & White, tome 4 : Spoonfinger, *Léturgie, Yann et Léturgie*, Dupuis Humour Libre

Deux flics fêlés, des brutes amoraux, idiots et amoureux d'une « journaleuse » dont les dents rayent le parquet. Ce trio infernal trempe des mains déjà sales dans une affaire bien poisseuse : les espions de Sa Gracieuse Majesté sont assassinés les uns après les autres. Marrant. Bien construit. Sans plus.

Bouncer, tome 2 : La pitié des bourreaux, *Boucq et Jodorowsky*, Les Humanoïdes associés

Seth veut venger ses parents massacrés. Sous la tutelle de son oncle, le Bouncer, il est initié à l'art de tuer. Mais le jeune homme torturé par ses souvenirs doit en plus affronter un dilemme : Tuer l'assassin de ses parents ou aimer une femme extraordinaire ? Fin d'une aventure dérangeante et profonde.

Kane, tome 2 : Question de coffre, *Paul Grist*, La Comédie illustrée

La ville de New Eden n'est pas à proprement parler un paradis. Si ce n'est pour les méchants, les gros baraqués et malabars en tous genres. Kane, simple flic plus que super détective, joue des coudes, remue la lie et collectionne les prises de risques. Un bon polar à la narration intimiste pour les aficionados du genre.

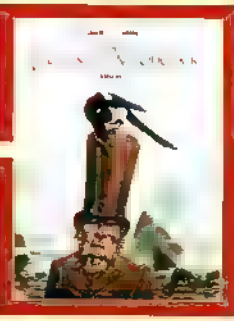
Samedi et Dimanche, Cœurs de palmier, *Gwen et Vehlmann*, Dargaud – Poisson Pilote

C'est la révolution sur l'île de Samedi et Dimanche. Les deux compères incitent tous leurs amis lézards à quitter le dessous de la terre et à vivre à la surface. L'occasion rêvée de voir sortir tout plein de jolies midinettes ! Et Dimanche d'être un véritable bourreau des cœurs. Pour Samedi les choses sont loin d'être aussi évidentes. Devant Liza la lézarde, son cœur palpite, ses mains s'empêtrent et un éléphant vient lui tomber sur la tête à chaque nouvel échec devant la belle. Pas de doute, ces lézards-là sont presque humains.

TRIBUNES

LA CONFRONTATION, ÇA C'EST PORTEUR D'HISTOIRES. APRÈS L'ÉPOQUE ET LE CONTEXTE IMPORTENT PEU.
ÇA MARCHE MÊME AU TEMPS DE CÉSAR ?
AVE, ESPÈCE DE CONNARDUS !!
TU VEUX MON TRIDENT, ENFIURIM ?
MÊME EN PLEINE SCIENCE-FICTION, ÇA N'A PAS D'IMPORTANCE POUR L'INSTANT.
HA OUAIS, C'EST BATH !
PRENDS PLUTÔT ÇA, PARTICULE ÉLÉMENTAIRE
TU ME FAIS PAS PEUR, TROU NOIR !!
LE DRAMA SE TROUVE DANS LE CONFLIT. C'EST ÇA L'IMPORTANT
SBONK

Algernon Woodcock, *Sorel et Gallié*, Delcourt



Ecosse, siècle dernier. Deux amis, Mac Kennan et Woodcock, fraîchement sortis de l'Académie de médecine, se préparent à faire leurs premières armes dans un village de la côte. Alors que le premier est entourné, le second donne naissance à Mebdh Penduick. Dès lors, des événements pour le moins étranges surviennent... Une œuvre intense, qui n'est pas sans rappeler l'univers de Lovecraft.

Les Innommables, tome 10, *A l'est de Roswell*, Dargaud

Voici nos Innommables lancés à la recherche de la fille de Mac. À l'est de Roswell, il n'y a rien si ce n'est un extraterrestre, un savant fou patriote, un psy phallocrate, et bien d'autres invités. Bref, un savant mélange pour une histoire délicieusement décalée

Marlysa, tome 4 : Bragal, *Danard et Gaudin*, Soleil

Notre héros poursuit son combat contre Vador – son papa – et dont libère la galaxie de la tyrannie... Mince, me suis trompé de série. Remplacer héros par héroïne, Vador par l'Ombre, galaxie par royaume et tout est bon. Presque bon, car heureusement le mystère du masque reste bien entretenu et c'est bien la seule chose qui retient le lecteur.

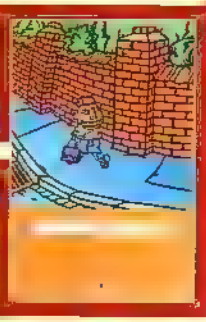
Une aventure rocambolesque de S. Freud, Le temps de chien, *Larcenet*, Dargaud – Poisson Pilote

Un chien normalement constitué n'a que deux aspirations : dormir et des croquettes à volonté. Spot le chien errant court à sa perte et cherche désespérément son âme. Manque de chien, c'est Freud lui-même qu'il déniche ! Perdu pour perdu, autant se laisser aller à une cure de psychanalyse ! Une bonne excuse de plus pour que Larcenet nous resserve du rab' de délire. La preuve : on en redemande.

Sillage, tome 5, *Buchet et Morvan*, Delcourt

Ce cinquième tome de la série nous fait découvrir un peu plus le fameux convoi ainsi que la société multiraciale qui le compose. Nävis y sera confronté au problème du terrorisme lié à l'exclusion sociale. Le sujet, très d'actualité, est traité avec finesse. Les auteurs ne se contentent pas de montrer de la violence, mais tentent également de comprendre les origines de celle-ci. L'ensemble restant très agréable à lire.

Patate Douce 1, *Mathis, Dutertre, Guilbert, Geerts, Schmitt, Lizano, Queillé, Plessix, Dieter, Aubrun, Guibert, Big Ben, Eco, Ulf K et Diersen*, Le Potager Moderne



Voilà ce que devrait être un magazine de BD : Au fil des pages, s'insta lent une douceur de vivre, un charme léger, l'envie de partir se promener et de sortir le nez de la grisaille. Un recueil d'histoires courtes, jolies, bien racontées, dans des styles très différents. Vivement le n°2 !
Patate Douce, très doux.

Corto Maltese en dessin animé, *un film de Pascal Morelli*

A l'automne sur nos écrans, *La cour secrète des Arcanes*, l'adaptation tant attendue en dessin animé du célèbre manga d'Hugo Pratt. Dès les premières images, on s'y croirait presque, Venise, à mi-chemin entre le rêve et l'Italie début de siècle. Les images sont très belles, les femmes également. La Duchesse, Changaï, on mourrait pour elles. Quel dommage alors que l'animation et quelques lourdeurs de scénario viennent gâcher notre plaisir. On était si près de la poésie de Pratt.

Le Captif, *Pellejero et Zentner*, Mosquito

Des rues enneigées de Marburg aux profondeurs étouffantes de la jungle Sud Américaine, le pinceau de Pellejero nous emmène sur les traces de Hans, artilleur allemand retenu captif aux mains de tribus indiennes, en plein cœur de l'époque des conquistadors. Emouvant, humain, un récit au cœur de la différence.

Le Marquis D'Anaon, *Bonhomme et Vehlmann*, Dargaud

Quelque part au large de la Bretagne : l'île de Brac. Un lieu chargé de mystère et théâtre d'un drame : le fils du baron est retrouvé sans vie. Jean-baptiste Poulain, percepteur de l'enfant, se trouve entraîné par les événements dans un monde où le rationnel côtoie l'invraisemblable. Une énigme, très bien servie et un décor qui vous transporterait presque dans la réalité.

Maupassant, Contes et nouvelles de guerre, *Battaglia*, Mosquito

LES SUPER-HÉROS ONT GRANDI

TRIBUNE

Jerome

Les X-Men se sont dévoilés au grand jour. Fini le temps du Charles Xavier Institute for Gifted Youngster, l'école est maintenant ouverte à tous les mutants du monde.

X-Force est devenu une marque qui se décline sur tous les Fast-food de la planète et ses membres passent plus de temps dans les talk shows qu'à aller se battre.

Tante May a découvert le secret de Spider-Man et Peter Parker lui a tout avoué.

A Manhattan, les journaux titrent en une : « Matt Murdock est Daredevil, » et l'avocat est à deux doigts de raccrocher son costume.

La Veuve Noire, elle, enquête dans un club SM de Moscou.

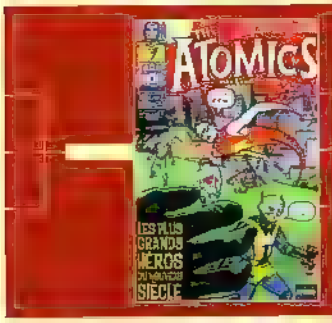
Les super-héros ont grandi. Le monde a toujours besoin d'être sauvé, mais plus par des enfants. Il était temps qu'ils deviennent adultes. Warren Ellis, avec The Authority, avait ouvert la voie avec des super-héros plus proches de nous : des qui râlent, des au-caractère-de-chien, des au-grand-coeur, des timides, des discrets, des amoureux, des haineux, des violents et des tendres... Des êtres humains, quoi ! Maintenant, c'est au tour de tous ces héros avec qui nous avons grandi. Alors merci messieurs Morisson, Bendis, Rucka et tous les autres de nous avoir rapprochés d'eux.

Les super-héros ont grandi et moi aussi... Enfin, un petit peu...

Jérôme

A la poésie et l'ironie de Maupassant se mêle la magie du noir et blanc de Battaglia. Ces tâches, qui viennent rogner son trait comme le brouillard la réalité, plongent ses pages dans une ambiance fantastique. Une brume d'où émergent parfois des pantins hilarants. Battaglia signe ici une oeuvre époustouflante, à lire absolument !

The Atomics, *Mike et Laura Allred*, Organic Comix



Les aventures déjantées d'une bande de super héros sortis des années 70. Insectes géants et beatniks mutants peuplent les rues de Snap City. Les Atomics sont des héros comme on aimerait en voir plus souvent. Attachants, drôles et surtout humains, ils ressemblent plus à une bande d'ado en train de régler leurs propres problèmes qu'à des justiciers costumés !

Professeur Bell, tome 3 : Le cargo du roi singe, *Tanquerelle et Sfar*, Delcourt

Occupée à écrire à sa défunte épouse, le Professeur Bell, docteur écossais en bizarreries occultes, se morfond chez lui. Mais quand on a des amis comme le fantôme Elphas ou le bon Ossour, on ne se morfond pas longtemps... Singe géant, gangsters de tous poils et communautés scientifiques font bon ménage dans cette nouvelle enquête du Professeur.

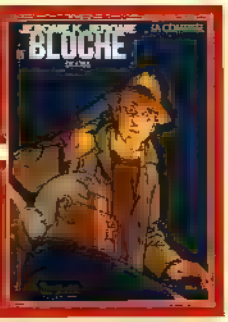
Plastic Little, *Satoshi Urushihara*, Pika

La planète Retta est recouverte d'une mer de nuages, c'est le lieu de travail des chasseurs-pourvoyeurs. Ce manga en forme de recueil, narre les histoires d'une équipe de chasseurs menés par une jeune capitaine : Tita. Dans ce premier tome, d'une lecture agréable, on découvrira au fil des six histoires, le monde de Retta et l'origine des héros de la série.

Sky Doll, tome 2 : Aqua, *Barbucci et Canepa*, Soleil

Une bonne et grande nouvelle : une série résolument commerciale peut se révéler de très haute tenue. Ainsi en va-t-il de *Sky Doll* qui, dans une veine héroïc fantasy habituellement bien décevante et avec des dessins mangaïsants, se révèle être une œuvre de tout premier plan. A travers l'histoire de la poupée Noa, un robot qui se découvre une âme – et de ses deux compagnons d'aventure, les italiens Barbucci et Canepa mettent en scène « ce penchant qu'ont les hommes à se mettre en quête de spiritualité et de sens à leur vie en choisissant souvent le chemin le plus court ! » Après l'église catholique, c'est au tour des sectes de se retrouver joliment épinglées. Avec des dessins aux couleurs et modelés ensorceleurs et un brin d'érotisme, une BD faite pour plaire à tous les publics, même les plus exigeants.

Jérôme K. Jerome Bloche, tome 16 : La Lettre, *Dodier*, Dupuis – Repérages



Pour une fois, c'est Babette qui mène l'enquête. Normal, après la mort de la comtesse (lire le tome précédent – Jérôme a préféré se constituer prisonnier et la police le garde, voyant en lui un coupable idéal. Babette sait qui est le coupable. Mais comment le prouver ? Comme dans *Dusk*, il est ici question d'inceste. Mais cette fois dans notre bon vieux Paris éternel, celui d'*Amélie Poulain* et surtout de *Chacun cherche son chat*. Entre polar, humour et chronique de quartier, une des meilleures séries du genre, avec des personnages aussi attachants et qui prennent de l'épaisseur au fil de leurs aventures. Comme quoi on peut bâtir un univers crédible autour d'un improbable détective roulant à vélo sans

Professeur Bell
APRES SI ON VEUT, ON PEUT COMPLIQUER LES CHOSES POUR FAIRE DURER
C'EST BIEN COMPRIS, RIRI ?!
HO, ÇA VA ! PAS LA PEINE D'EN RAJOUTER, MEME SANS TOUT
ALORS COMME ÇA IL FAUT QUE LES GENS SE FOUTENT SUR LA GUEULE POUR QU'ON AIDES HISTOIRES À RACONTER, C'EST ÇA ?
MAIS ...
EH BIEN J'AIME MIEUX M'EN ALLER QUE D'ENTENDRE ÇA !
IL A COMPRIS !
SLAM !
FIN

CRITIQUES

METROPOLIS

Film d'animation de Rintaro et Otomo, tiré de l'œuvre de Tezuka

POUR : L'enfance volée

Tima, une petite frimousse d'ange au corps cybernétique et Rock, qui n'a que la violence pour exister. Deux enfants nés brutalement. Deux enfants, mais pas vraiment, on ne leur en a pas laissé le temps.

Metropolis est une fable au goût amer, écrite au lendemain de la guerre. Finies les années de coalition, d'entente et d'entraide. L'ennemi commun est vaincu, mais seulement pour mieux diviser la planète. Chacun s'en est retourné à ses préoccupations égoïstes et stériles. Tezuka dessine cette histoire en 1949, le Japon est occupé et les États-Unis s'emploient à façonner le monde à leur image. Une Amérique capitaliste et puritaine, entre maccarthysme et racisme. À l'est, le rideau de fer est tombé.

Metropolis est une cité démesurée, fascinante, une fourmilière humaine et mécanique qui refuse de se mélanger au pied des gratte-ciel. Car si les robots font partie intégrante de la cité, ils n'ont pas le droit de porter de nom, ni de circuler librement. Ils ressentent des émotions mais ne les expriment qu'à l'abri des regards humains : cet instant magique où le robot-collecteur d'ordures recueille Tima et Kenichi et les protège comme une mère.

Metropolis est une nouvelle Babel, le rêve insensé des hommes qui veulent une fois de plus se mesurer à Dieu. Non content d'essayer de recréer la vie, ils ne cessent de s'entre-dévorer : tentation totalitaire ou utopie révolutionnaire, tous termineront dans le ventre de la ville.

Heureusement la musique est là, un jazz virevoltant qui surgit au cœur de la ferraille. Un jazz libre et passionné, joué par ces robots dont personne ne veut. Des robots qui, comme nous, découvrent la vie, l'amour, l'orgueil et la haine.

Conte merveilleux ou pamphlet prémonitoire, *Metropolis* nous donne à voir une humanité débousolée qui, sans l'innocence de ses enfants, aurait depuis longtemps basculée. L'histoire nous envoûte, le graphisme féérique de Tezuka et l'imagination urbaine d'Otomo font le reste.

Jérôme Martineau

CONTRE : Beauté sans âme

Un naïf personnage finance des recherches sur un surhumain. Un jeune homme impétueux désire se frotter au monstre. Un protagoniste extérieur, presque un témoin, se retrouve en charge de cet être aux pouvoirs inconnus et à la personnalité inexistante. Poursuivi par les sbires du naïf personnage, ce protagoniste trouve refuge auprès de celles aidés par ordinateur pontique. Un rythme mis de vitesse par un coup d'état du haut personnage.

Est-ce résumer *Akira* ? Non, mais c'est également celui de *Metropolis*. Problème. Les schémas pour accoler à l'action, mais c'est ce qui se dégage. Les pièces du puzzle *Akira* ont été reprises, trop légèrement, et mal collées. Et les dessins sont parallèles jusqu'à la dernière seconde. Ils sont tous présents : l'affiche du Comte en général Rock, l'usine, Kenichi en un Kaneda moins intrépide, Tima en Akira en moins bonne, l'ambiance variée pour un ersatz de réflexion sur l'intelligence artificielle. Mais demeure entre eux la dangereuse relation de la connaissance et la vanité de l'homme.

Le contraste entre personnage et ville est recherché. Les plans sont magnifiques, mais les intérieurs déroutent car ils proviennent d'un autre monde, celui des ordinateurs. Du coup, l'incrustation des hommes sur ces décors évoque des jeux vidéos à scrolling. Dès les premières images, l'ordinateur et ses dessins lisses prennent trop d'importance sur le dessin traditionnel.

Les personnages sont sympathiques, mais leurs traits nets les éloignent de nous. Il s'agit de jouets auxquels on ne peut s'identifier. Aucun n'a véritablement d'âme, à défaut de personnalités. C'est le problème de cette œuvre : tout est beau, mais il manque le souffle épique. Le satané souffle épique qui a fait le succès d'*Akira*. La réalisation s'appesantit, les poursuites s'étirent sur un jazz décalé et le rythme adopte la lourdeur de la ville. Le film ne décolle pas.

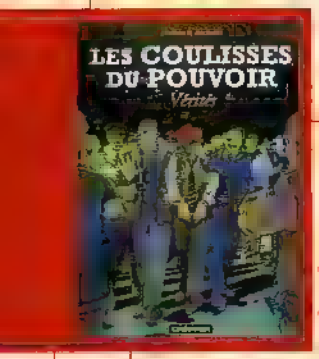
Alors oui, l'animation est parfaite. Mais est-ce tout ? Démontrer des capacités techniques ?

Ce film serait apprécié s'il était en images réelles ?

Joël Block

LES COULISSES DU POUVOIR, TOME 4

Scénario de Delitte
Dessins de Richelle
Casterman



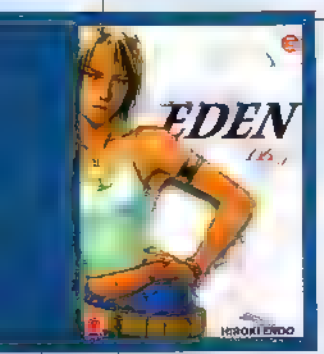
« A ta place, je serais dégoûté par la politique...
– Ca va te paraître curieux, mais je ne le suis pas, ces gens font un métier difficile. Certains se laissent aller à des dérives, parfois très graves, mais il ne faut pas généraliser. Finalement, ils sont à l'image de la société... L'homme de la rue se montre volontiers lâche, tricheur, roublard. Au nom de quoi les politiques seraient-ils des prix de vertu ? »
Une chose est sûre, dans ce quatrième et dernier tome des *Coulisses du pouvoir*, les hommes politiques ne font pas tous preuve d'une grande force morale ! Dans le premier tome *Mort d'un ministre*, on apprenait le « suicide » de Stuart Parkinson, ancien Premier ministre du Royaume Uni, au moment où celui-ci prenait ses distances avec son parti et menaçait de dévoiler les agissements peu scrupuleux de certains de ses membres les plus influents. L'enquête, menée par le commandant Caine et son adjoint Burkinshauw, met rapidement en lumière quelques premières « affaires » (prêts sans intérêt, vol de documents, transports illégaux...). Coïncidence ou ricochet, les décès se multiplient parmi leurs protagonistes.

Le dessin de Delitte, aussi fluide et réaliste avec les monuments de Londres qu'avec les expressions de ses personnages, sert admirablement le scénario de Richelle qui mêle habilement policier et politique. A partir de faits réels – Mazarine, la cassette Méry... mais sortis de leur contexte et transposés outre-Manche, le scénariste compose une intrigue aussi habile que prenante. Surtout elle est l'occasion de donner vie à une galerie de personnages particulièrement humains, qu'ils soient malfrats, bobbies ou hommes politiques en lutte pour le pouvoir. Car Richelle réussit cette prouesse de nous intéresser aux destinées parallèles de tous ses protagonistes sans jamais semer la confusion dans l'esprit des lecteurs : du grand art ! En plus, le suspense est préservé jusqu'au dénouement ! Quel est donc le véritable lien entre les affaires politico-financières, la course au pouvoir et les différents décès ?

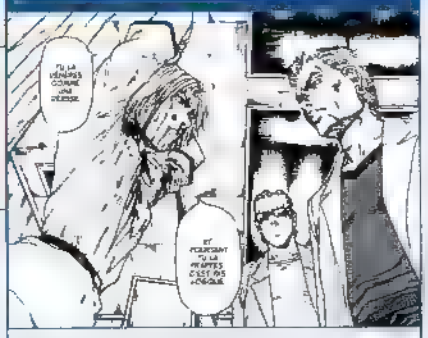
Yohan Stern

EDEN, TOME 6

Scénario et dessins de Hiroki Endo
Génération Comics

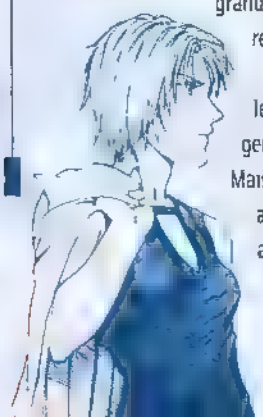


« Eden : le paradis sur Terre ... » Comme quoi il ne faut pas se fier aux titres. *Eden* se déroule dans un monde ravagé par un nouveau virus qui a décimé une grande partie la population mondiale. Au moment où le récit débute réellement, vingt ans ont passé depuis la catastrophe. Elia, un adolescent d'une quinzaine d'années, en est le personnage principal. Fils d'un grand trafiquant de drogue, il se retrouve séparé de sa famille à cause de luttes de pouvoir entre les nouvelles factions qui dirigent la Terre.
Mais là s'arrêtent les similitudes avec une énième série « post-apocalyptique ». Eden se singularise tout d'abord du reste par son mode narratif. Le premier tome est une introduction et les deux suivants mettent en place les principaux protagonistes. Quant aux trois derniers, ils sont chacun consacré à l'un des personnages. Ce sixième tome est celui d'Helena.



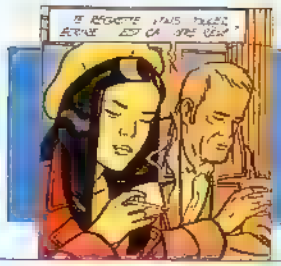
Helena, une jeune prostituée, est la compagne de voyage forcée d'Elia dans les premières heures de la série. Elle le recroisera par hasard dans les rues d'une ville sud américaine en piteux état. Helena devra recueillir Elia blessé et l'aider à se rétablir. L'auteur en profite pour nous présenter le difficile monde de la prostitution et de la drogue. C'est à travers ce milieu, que l'on découvre le personnage d'Helena, sa richesse, sa complexité et que l'on apprend à mieux la connaître. La relation Elia-Helena est pour le moins ambiguë. Mais c'est grâce à elle et à ses « collègues » qu'il apprendra la difficulté des relations hommes-femmes.

L'intrigue de fond n'est pas en reste non plus. Même si elle marque une pause, le temps de remettre en place les éléments des épisodes précédents. Tout est prêt pour la nouvelle étape de cette fresque grandiose, avec un Elia qui s'est forgé, prêt à prendre les choses en main. On reste suspendu à la suite de cette série qui promet beaucoup...



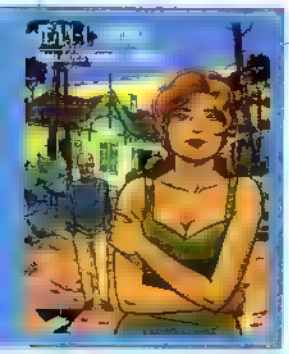
Kristian Ledoka

CRITIQUES



QUELQUES MOIS À L'AMÉLIE

Scénario et dessins de Jean-Claude Denis
Dupuis - Aire Libre

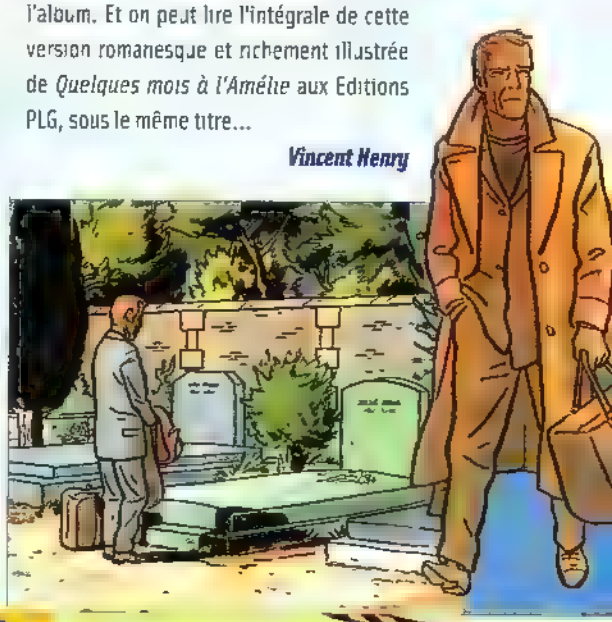


Paris, décembre 2000. Aloys Clark enterre son père. Sa vie part en lambeaux : l'inspiration l'a quitté et il s'est reconverti en VRP de l'écriture, multipliant les conférences en province, de bibliothèques en centres culturels, vendant partout la même salade défraîchie, celle d'un écrivain en panne d'idée. Même ses rencontres amoureuses ne suffisent plus à masquer le vide de sa vie. Quand, au détour d'une étagère de son bureau, il découvre un petit livre jamais encore ouvert, Le Coucou. Sa lecture le bouleverse tant qu'Aloys se décide à quitte Paris pour suivre les traces de cet auteur, parti en Gironde jouer les mystificateurs d'identité. D'où le titre joliment évocateur de son livre. .

Il est des bandes dessinées qui, comme une pièce de théâtre ou un film, obéissent aux strictes lois de la dramaturgie. Il en est d'autres, plus rares, qui s'inscrivent dans une veine plus littéraire. Généralement des livres qui racontent un itinéraire personnel et non une aventure « classique ». Rien ne laisse présager que ces *Quelques mois à l'Amélie* seraient d'inspiration autobiographique. Mais c'est un récit si intime qu'il doit indéniablement être construit sur des questionnements, des envies, des réflexions de l'auteur... Avec ce one-shot publié dans la prestigieuse collection Aire Libre, Jean-Claude Denis tempère son habituelle ironie – qui constitue le piment de sa série Luc Leroi – et touche à la perfection. Justesse des mots, rythme envoûtant du récit fait d'allers et de retours entre passé et présent, entre narration en direct et en différé, sans jamais laisser le lecteur perdre le fil. Une histoire d'amour riche de désirs et de contrariétés, mais surtout de respect de l'autre. Comme un coucou, le lecteur prend à son tour la place d'Aloys, pour son plus grand bonheur.

A la fin du livre, Aloys renoue avec l'écriture pour expliquer son cheminement à celle qu'il aime. Ce livre, Jean-Claude Denis l'a réellement écrit. On en trouve des extrait en fin de l'album. Et on peut lire l'intégrale de cette version romanesque et richement illustrée de *Quelques mois à l'Amélie* aux Editions PLG, sous le même titre...

Vincent Henry



BELTEGEUSE, TOME 3 L'EXPÉDITION

Scénario et dessins de Leo
Editions Dargaud

Kim et son équipe, récents naufragés sur Bételgeuse, organisent une expédition pour étudier les lums. Sont ils de simples animaux comme le pensent le colonel Donovan et son « groupe du canyon » ? Ou, selon Leilah et son « groupe du désert », sont ils des êtres doués d'une intelligence comparable à celle de l'homme ? De la réponse dépendra la poursuite ou non de la colonisation de la planète.

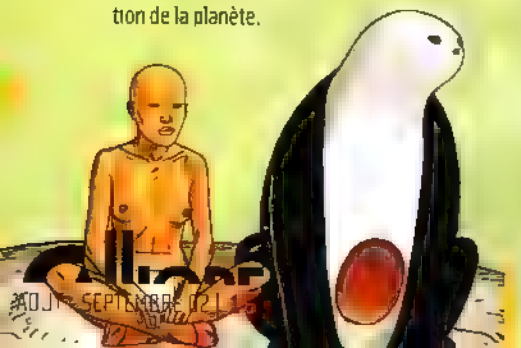
Les deux factions multiplient les conflits tandis que sur Aldébaran, Alexa ne baisse pas les bras devant le silence radio des colons de Bételgeuse. Chaque tome du cycle *d'Aldébaran*, et à présent de *Bételgeuse*, est une nouvelle invitation au rêve. On embarque ici pour une planète à peine explorée, aux paysages superbes, à la faune et flore tour à tour envoûtantes et effrayantes. Léo a peu d'égal dans sa retranscription de l'exotisme : étranges ballons sortant du sol, oiseaux majestueux et bigarrés, dinosaures mille-pattes sont les quelques ingrédients qui, à chaque page, émerveillent le lecteur. Le dessin presque naïf sert l'enchantement.

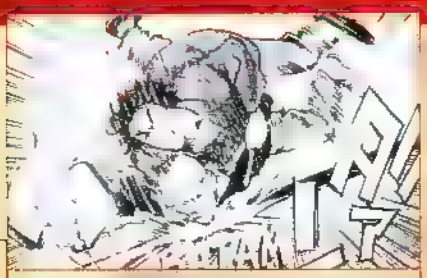
Léo ne sombre pas dans une narration contemplative, la planète sert de cadre pour une intrigue passionnante à deux titres : le lecteur suit d'une part l'avancée de l'expédition, ses découvertes qui ajoutent aux mystères plus qu'elles ne les élucident ; il suit d'autre part la progression des personnages qui gagnent à chaque tome en profondeur, par leur caractère et leurs interactions : relation triangulaire, jalousie, conflits d'intérêt, etc. L'utilisation parcimonieuse de la technologie et le réalisme des personnages ancrent ce récit dans notre futur. Le lecteur est aux côtés de Kim et se plonge dans le récit pour explorer un habitat déroutant.

On peut regretter le manichéisme apparent des deux partis, le « méchant » colonel Donovan et son groupe opposés à la « gentille » faction de Leilah, Kim étant l'arbitre. Il faudra attendre la suite pour confirmer cette remarque.

Pour l'heure, alors que les destinations d'été ont déjà été planifiées, pensez à emporter cette BD incontournable pour pousser le voyage beaucoup plus loin.

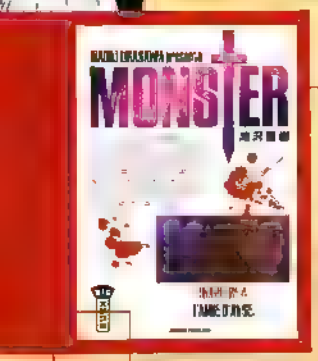
Joël Birch



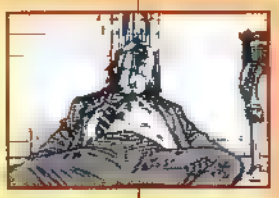


MONSTER, TOME 4

Scénario et dessins de Naoki Urasawa
Editions Dargaud, Collection Big Kana



Une vie sauvée est toujours une vie gagnée. C'est ce que pense le docteur Tenma, génial neurochirurgien japonais dans une clinique allemande. La vie va lui donner tort lorsque l'existence qu'il a arrachée à la Faucheuse s'avère être celle d'un tueur en série en culotte courte. A partir de cette première situation, Naoki Urasawa nous emmène à un rythme endiablé dans un thriller policier époustouflant. Tenma et Johann, le Monster, se livrent une traque mortelle où chacun est tour à tour le gibier et le chasseur, une poursuite qui traverse toute l'Allemagne et plus d'une décennie.



En marge de l'intrigue principal se tisse un subtil réseau d'histoires secondaires qui ébauchent délicatement des personnages d'une rare complexité. On découvre par touches successives Tenma, le neurochirurgien en cavale, Nina, la sœur du tueur qui tente de l'éliminer, un petit garçon qui adopte le médecin et bien d'autres encore. L'enquête progresse et s'enfonce dans les sinistres secrets d'expériences menées sur les enfants en Allemagne de l'Est.

Ce foisonnement d'idées est mis en scène dans un scénario rigoureux, efficace et vraiment surprenant. L'ambiance est toujours inquiétante malgré un refus de toute scène trop complaisamment violente. Ellipses et témoignages indirects servent à évoquer les faits les plus monstrueux. Urasawa sait faire naître l'inquiétude tout en conservant une narration très réaliste. Ses parcimonieuses scènes d'action n'en ont que plus de force. Graphiquement on retrouve cette sobriété. Le trait d'une grande précision évoque les sentiments et les contradictions des personnages en quelques vignettes, tout est dans l'expression des visages et les cadrages.

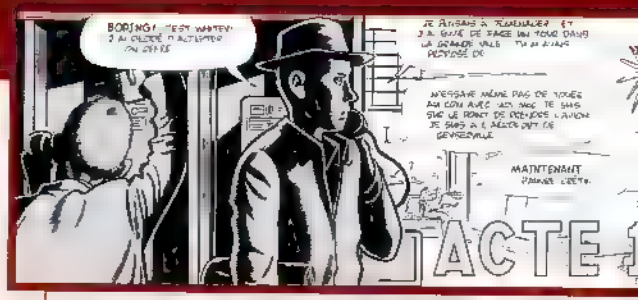
Dans ce quatrième chapitre, Tenma déjoue un complot néo nazi visant la communauté turque de Francfort. Il croise la route de Nina qui dans cet album devient un personnage principal. Une nouvelle pièce est ajoutée au puzzle de la personnalité du Monster mais en définitive le mystère s'épaissit. Peut être plus tourné vers l'action que les précédents, ce chapitre est captivant et n'appelle qu'un commentaire : la suite, vite !

Gwael Bernicot

PLANETE, TOME 1

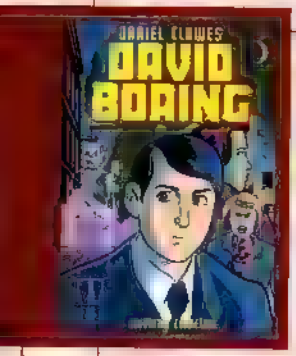
Scénario et dessins de Makoto Yukimura
Editions Génération Comics

Les dernières pages indiquent qu'il s'agit d'une [illegible] Tout personnage [illegible] suite de l'explosion [illegible] l'espace spatiale [illegible] travaille [illegible] la collecte des déchets en orbite. Son courrier est [illegible] vers le passé. Pourtant, [illegible] la mesure de la lecture, [illegible] s'estompe pour ne plus [illegible] personnage principal de [illegible] la collection [illegible] lorsque [illegible] à petites touches [illegible] Fumiaki, jeune [illegible] pour [illegible] Fumiaki [illegible] son propre vaisseau [illegible] [illegible] [illegible]



DAVID BORING

Scénario et dessins de Daniel Clowes
Editions Cornélius



David est un garçon plutôt coincé. Coincé entre sa meilleure amie Dot, lesbienne et source intarissable de problèmes, et sa mère, possessive et envahissante. Veilleur de nuit chez Datamax, sa vie semble vouée à un ennui continu. Ses seules distractions sont la réalisation de courts métrages en vidéo 8, ses fantasmes sexuels surabondants et les lectures des vieux comics d'un père dessinateur qu'il n'a pas connu. En fuyant le Midwest minable qui l'a vu naître, David Boring rejoint la ville pour crier enfin à celles qui veulent bien l'entendre : cherche idéal féminin désespérément !

Sa rêverie continue prend bientôt forme - dans tous les sens du terme ! - en la personne de Wanda. Véritable calque millimétré des fantasmes de David, la belle jeune étudiante disparaît bientôt sans la moindre explication. La quiétude apparente dont jouissait alors David et les projets qu'il fomentait se trouvent, du jour au lendemain, pulvérisés. Un inconnu tente de le tuer et le blesse grièvement par balle. Pire, sa mère vient à la rescousse pour s'occuper de son fiston !

Ce vaudeville à la fois burlesque et morbide s'offre de belles têtes d'affiche. Tour à tour, les protagonistes excessifs à souhait de cette pièce en trois actes vont se succéder auprès du pauvre David. Et les souvenirs de se bousculer en masse. Ceux de sa cousine et des premiers bécots interdits, ceux de son père inconnu dont sa mère a honte parce qu'il faisait des comics « obscènes ». Bref, tout est réuni pour jouer sur les effets de fouille systématique de ce personnage sensible et attachant. Notez plutôt : effets psychologiques tordus d'un pauvre garçon multipliant les conquêtes féminines, amours incestueux de personnes bien-pensantes et même pseudo-théories sur l'absence de sexe chez les jeunes gens. Un Daniel Clowes qui assène à nouveau un grand coup sur la table et passe à la moulinette de son découpage incisif les marasmes d'un âge ingrat. 20 ans, l'âge où l'on oscille entre une adolescence pleine de certitudes et d'envies et une phase adulte monotone et fade.

QU'EST-CE QU'IL VA EN FAIRE ? TU NE LUI AS PAS DONNÉ LA CLEF DE CHEZ NOUS, J'ESPÈRE !
TU PLAISANTES ? T'EN FAIS PAS POUR ÇA
JE REVIENS TOUT DE SUITE, OK ?

Hugues Leroyer

PETIT POLIO, TOME 3 MÉMÉ D'ARMÉNIE

Scénario et dessin de Farid Boudjellal
Editions Soleil

Mahmoud Shmani a huit ans. Pas facile d'être toulonnais et algérien dans la tourmente de la guerre d'Algérie ! Le Petit Polio découvre les difficultés d'être entre deux cultures. Et voilà que la mère de son papa vient s'installer chez eux. Une mémé chrétienne, qui fête Noël ! Des tas de questions sur les religions tourbillonent dans la tête de l'enfant, qui doit bientôt être circoncis...

Petit Polio, c'est plus que l'oeuvre autobiographique de Farid Boudjellal : c'est un message de tolérance de la part d'un enfant handicapé, à la fois différent et comme les autres. En grandissant, Mahmoud ouvre les yeux sur la complexité de la vie. Sa franchise et sa vivacité permettent d'aborder en douceur des sujets infiniment douloureux. L'enfant est le seul à pouvoir parler avec sa grand-mère du massacre des Arméniens auquel elle a survécu. Il est le seul à qui elle veut bien apprendre sa langue natale. Il est le seul à qui elle parle des morts... Finalement, dans la famille du Petit Polio, les plus fragiles sont les adultes : son papa qui a quitté son pays et sa famille et n'a pas pu aider son père à mourir ; son voisin le docteur alcoolique qui a perdu sa femme ; le jeune César, parti à la guerre... Et maintenant cette grand-mère qui fait penser à une petite fille avec ses grands yeux, ses cheveux dénoués et son grand sourire. Mais ses cheveux sont blancs, ses yeux sont tristes et elle pleure si souvent. Heureusement pour Mémé et pour les lecteurs, les cinq enfants qui l'entourent sont une source inépuisable de joie et d'espoir.

MOI, LE MATIN RAMADAN OU NON, J'AI JAMAIS FAIM.
IL FAUT BOIRE ET MANGER, SINON TU VAS JAMAIS TENIR JUSQU'À CE SOIR.
MÊME SI LE SOLEIL SE COUCHE TÔT, EN FÉVRIER.

Petit Polio, c'est plus qu'une bande dessinée, c'est la déclaration d'amour de l'auteur aux siens. C'est plus qu'un regard d'enfant. C'est aussi le regard rétrospectif d'un adulte sur ses parents, ses frères et soeurs et sa grand-mère. Un regard rempli d'une douceur et d'une tendresse qui débordent dans chaque case, dans chaque phylactère. Ce tome contient la plus belle scène d'amour de toute l'histoire de la bande dessinée. Ne cherchez pas de peau nue mais deux visages de profil, à contrejour, et des larmes qui se mélangent... Deux pages d'une intensité sans égal. Ce troisième tome élève l'ensemble de l'oeuvre au rang de chef d'oeuvre.

Marielle Python-Bernicot

ADIEU CHUNKY RICE

Scénario et dessins de Craig Thompson
Editions Delcourt

J'ai rencontré Chunky pour la première fois dans le car qui m'emmenait de Londres à Bristol. J'étais seul, un mauvais jour de ma vie, face au paysage lancinant de la campagne anglaise. Mais Chunky était là. Il est allé repêché mon sourire loin dans la mer et me l'a ramené, avant de repartir sur son bateau, le coeur lourd lui aussi

Une petite tortue, une petite souris s'aimaient d'amour tendre, mais comment s'y prendre ? Hein Chunky, comment ? Tu portes ta maison sur ton dos, mais tu ne t'es jamais senti aussi bien chez toi que dans ses bras à elle. Pourquoi partir quand le bonheur est à portée de main ? Mais qui pourrait résister à l'appel de la mer...

Sur la route de Chunky, des tas d'autres gens brisés, fêlés. Salomon, petit frère abandonné, rejeté, maltraité par son père Il aimerait faire le bien autour de lui, se faire des amis mais il reste seul, jusqu'à l'arrivée d'un petit oiseau. Charles, son grand frère, méchant, bourru. Pourtant il est malheureux lui-aussi, la mer

Y a juste un jour, j'ai r'péré Merle sur la plage - tout seul et tout cassé, tout jus' comme les p'tits de Stomper sous la faime d'un oiseau

est sa seule arme. Ruth et Livonia, deux siamoises attachées par la tête et le torse, jamais chez elles, toujours en voyage. La solitude aussi se partage à deux. Dandel, la petite souris. Elle ne veut pas l'oublier et retourne chaque soir sur la plage le guetter. Et puis la mer, partout, tout autour. La mer qui lave à grand coup d'eau salée et qui efface. L'espoir revient avec la marée. Souviens-toi Chunky, il n'y a pas d'adieu. Aussi simple qu'un chant d'oiseau, qu'une lettre d'amour barbouillée de couleurs lancée à la mer, *Chunky Rice* émerveille. La petite bouteille que l'on rêve tous de trouver un soir d'été. Des souvenirs d'enfance et d'amour que Craig Thompson nous invite gentiment à partager.

Un merle s'envole dans le ciel. La journée, maintenant, sera un peu meilleure. Salut Chunky, et bon voyage

Jérôme Martineau

GARULFO, TOME 6
LA BELLE ET LES BÊTES

Scénario de Alain Ayroles
Dessin de Bruno Maïorana
Couleur Thierry Leprévost
Editions Delcourt

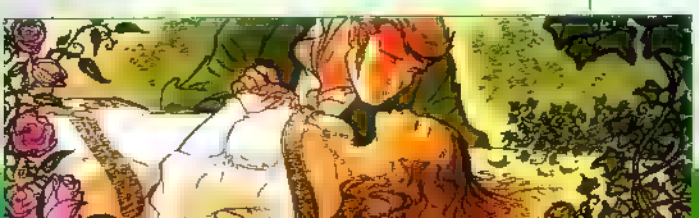
C'en est fini de ce délectable divertissement, de ce conte philosophiquo-humoristique aux pages duquel des milliers de lecteurs se sont esbaudis des extravagantes péripéties de la grenouille changée en homme Finies les frasques culottées de notre candide batracien ignorant tout des mœurs brutales de la société humaine ; finis les détournements des grands classiques des contes de fées qui venaient apporter richesse et humour au scénario ; finies les premières pages dont les cases formaient une

unique et superbe image tout en préservant la beauté et les qualités narratives de chacune d'elles. Pleurez jeunes filles ; baissez le front preux chevaliers, car Garulfo a gagné le repos mérité de ceux qui ont gagné le mérite de l'avoir. Et ce n'est pas peu dire...

Oyez le rappel des faits, bonnes gens. Garulfo, sympathique batracien, a échangé d'apparence avec le très vil et très mesquin Prince Romuald. Tout deux sont en quête d'une princesse qui acceptera d'embrasser la gluante grenouille afin que tout rentre dans l'ordre. Mais ledit objectif n'est guère aisé et l'idéalisme de Garulfo fait mauvais ménage avec son Jimim Criquet-qui-croasse – mauvaise conscience à l'état pur – et cet univers arthurien impitoyable.

Romuald, prince né du bon coté des créneaux tirera-t-il une leçon de cette aventure ? La princesse terminera-t-elle avec un prince, une grenouille ou avec l'ogre au grand cœur ? Et que foutent les parents du petit Poucet dans la forêt du chat botté ? Toutes ces questions trouvent leurs réponses dans ce dernier opus. Epique et drôle, cet album quitte souvent le grand-guignolesque pour faire place à l'émotion et la poésie. On peut essayer de regretter l'abus des baisers miraculeux qui arrangent tout (Ta gueule, c'est magique), ou certaines scènes à l'eau de rose mais c'est vraiment se faire violence bien inutilement quand on peut simplement se laisser conquérir à nouveau par le charme coloré de la série Ecoutez la petite voix qui vient vous susurrer à l'oreille : « Ta gueule ! Garulfo, c'est magique ».

Florent Lepeytre



RENCONTRE AVEC BOUCQ

LE BOUNCER SORT DU SALOON ET LE TOME 2 DÉBARQUE. FRANÇOIS BOUCQ, LUI, NOUS ACCUEILLE D'UN SOURIR. TRÈS VITE LE BOUNCER RETOURNE S'ASSEOIR SUR SA CHAISE, IL MONTE LA GARDE. DEHORS, LE VENT SOUFFLE ENTRE LES CANYONS... NOUS VOILÀ PARTIS À LA RENCONTRE DE CE GÉNIE DE LA BANDE DESSINÉE ET DE SON OEUVRE RICHE ET VARIÉE.

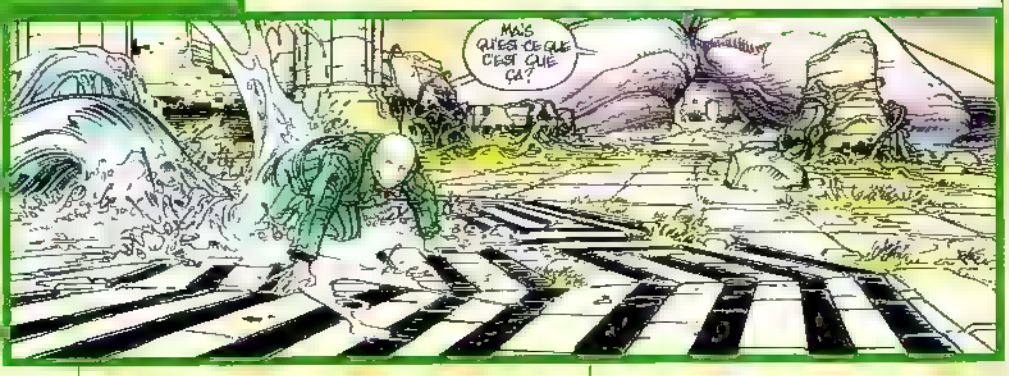
s'il te plaît, dessine-moi un poète... sur une mobylette !

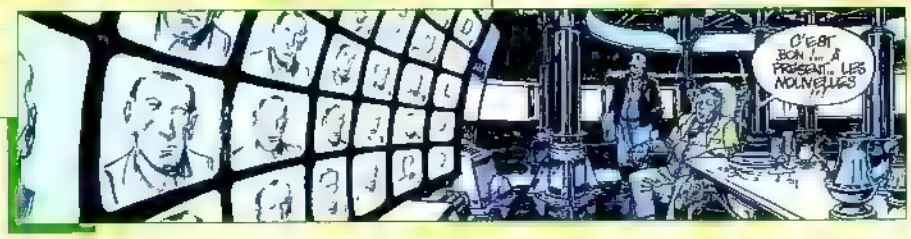
Boucq est un gars du Nord, modeste, gentil, attentif, bosseur. On ne trouve pas chez lui cette sorte de prétention qu'ont souvent les autodidactes qui ont réussi. Un homme qui n'a pas été à l'université, un intellectuel qui aime raconter la vie. La bande dessinée ? C'est un tout : un regard, une vocation, une école, un plaisir à partager. Son humour est coriace mais jamais méchant, jamais blessant, jamais violent. Son dessin respire la chaleur humaine et le respect, une certaine amertume aussi... Les cases de Boucq subissent une attraction terrestre anormalement forte. Les visages, même jeunes, sont souvent ridés ; les silhouettes sont à la fois toniques et avachies. Le graphisme de Boucq est étonnant : il y a un dynamisme et un mouvement, une expressivité incroyables dans ses dessins et dans le même temps, de la rondeur et de la souplesse. Les braves « zigomars » ont les fesses basses, ils sont (trop) bien plantés dans leurs petites vies et la tranquillité du quotidien. Et pour les héros qui tenteraient de changer le monde ou de s'élever, la tâche est d'autant plus difficile et méritoire ! Boucq a inventé la poésie du terre-à-terre, une poésie drôle, tendre, mélancolique et subversive.

L'apprentissage de la bande dessinée

***Calliope :** Je crois que vous n'avez pas fait beaucoup d'études supérieures, est-ce que vous étiez déjà rebelle ?*

Boucq : Déjà rebelle, ça et puis... En fait, qu'est-ce que c'est d'être rebelle ? Moi ce qui m'intéressait





***Calliope :** Le dessinateur Alexis vous a beaucoup impressionné...*

Boucq : Oui, il faisait partie des dessinateurs qui m'avaient le plus impressionné quand j'étais enfant et que je lisais *Pilote*. Les premiers dessins que j'avais vus de lui, ç'avait été un choc, un peu comme la première fois où j'avais lu *Gaston Lagaffe*. C'était un dessin extrêmement fouillé et qui avait une capacité à mettre en évidence les caricatures de gueules. J'étais fasciné par ça. De la même manière, j'étais aussi fasciné par les premières *Rubriques à brac* de Gotlib. Je n'ai jamais rencontré Alexis. Il est mort juste avant que je commence à vivre de cette profession, que je rencontre Gotlib et que je collabore à *Fluide Glacial*. J'aimais beaucoup

MOI CE QUI M'INTÉRESSAIT C'ÉTAIT D'ABORDQU'UNE AUTORITÉ NE M'EMBÊTE PAS, ET C'EST DIFFICILE À L'ÉCOLE.

c'était d'abord qu'une autorité ne m'embête pas, et c'est difficile à l'école. Je ne voulais pas qu'on me fasse prendre des vessies pour des lanternes.

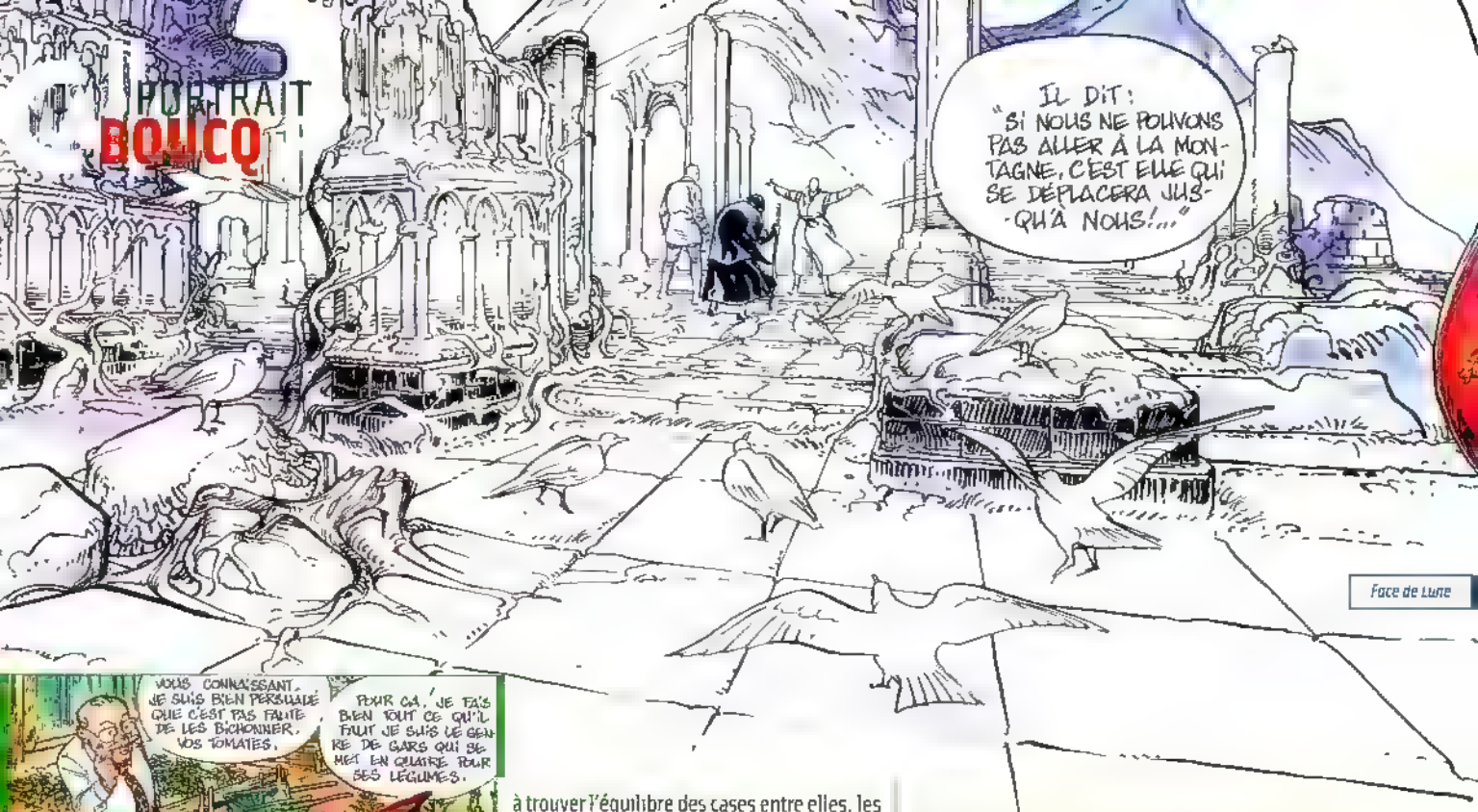
On me disait « les gens se comportent comme ça » « il faut voir le monde comme ça et comme ça ». Au fond, j'ai toujours eu du mal à accepter les informations de seconde main. J'ai préféré apprendre le dessin par moi-même, de manière totalement naturelle. Il n'y avait pas d'école pour cela et j'allais directement vers les choses qui me plaisaient : la bande dessinée. L'école au bout d'un moment ça m'a gonflé parce qu'il n'y avait rien qui m'intéressait vraiment au premier chef. Je pense qu'on n'a pas besoin de beaucoup d'études. L'important c'est d'avoir l'esprit d'étude. Moi, mon esprit d'étude passait par le dessin.

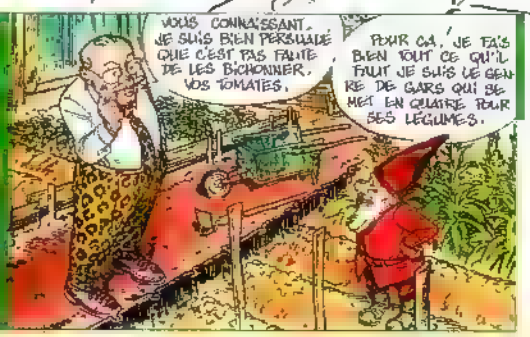
***Calliope :** Et est-ce qu'il y a eu des gens pour vous aider ?*

Boucq : Les premiers maîtres à penser que j'ai eus, en matière de bande dessinée en tout cas, c'est les albums qui me les ont amenés. C'est avec les albums d'Uderzo, en regardant *Astérix*, en regardant *Gaston Lagaffe*, que j'ai commencé à apprendre ce qu'était le dessin. Comment on pouvait réaliser des images de façon à raconter une histoire ? Les premiers maîtres, on les a directement en regardant les dessins des autres.

J'étais inscrit dans une école qui était une annexe de l'école des Beaux-Arts de Lille et j'ai rencontré un professeur qui était vraiment bien, qui ne m'a jamais dit que la bande dessinée c'était une connerie. Il me montrait comment ça pouvait être utile de dessiner un pot de fleurs, pour ensuite, l'investir dans la bande dessinée. Il n'avait pas du tout l'esprit borné de certains professeurs d'art de la vieille école. Grâce à lui j'ai pu découvrir des tas d'aspects de dessin. Il m'a ouvert l'esprit. Ça c'est un des premiers et puis après on en rencontre plein !

FACE DE LUNE
LE DOMPTEUR DE VAGUES




VOUS CONNAISSANT, JE SUIS BIEN PERSUADÉ QUE C'EST PAS FAUTE DE LES BICHONNER, VOS TOMATES.
POUR ÇA, JE FAIS BIEN TOUT CE QU'IL FAUT. JE SUIS UN GENRE DE GARS QUI SE MET EN QUATRE POUR SES LÉGUMES.

à trouver l'équilibre des cases entre elles, les faire cohabiter sur une même page.

Il faut aussi que ces images soient en harmonie les unes avec les autres, qu'elles racontent l'histoire. Il ne faut pas que des images la contredisent. Il faut que le lecteur lise de manière totalement naturelle le récit. Il faut aussi apprendre à choisir le bon mouvement du personnage : réussir à donner l'illusion que le mouvement s'est complètement déployé devant vos yeux, alors qu'on n'a fait qu'un seul dessin. Bien sûr après, il y a toutes les techniques qui sont dues au réalisme : les plis des vêtements, les anatomies, les végétaux... Il faut s'intéresser à « comment c'est le monde » et comment je vais le transposer dans mon histoire. Tout ça demande une somme incroyable d'énergies. Il faut aussi que ces techniques deviennent évidentes. Au moment où vous faites votre page, il ne faut pas que votre dessin soit un frein qui vous empêche de raconter la chose. Il faut réussir à domestiquer son dessin dans la perspective de la facilité de lecture. Et puis, chaque histoire est différente. On ne va pas utiliser des choses qu'on sait faire, qu'on a déjà faites, dans une autre. Il faut reconsidérer tout ce qu'on sait en fonction de l'histoire qu'on va dessiner, la laisser s'inventer. Une histoire, c'est quelque chose qui existe indépendamment de vous mais vous devez la traduire. Il faut qu'elle passe à travers vous vers le dessin final.

IL FAUT RÉUSSIR À TROUVER L'ÉQUILIBRE DES CASES ENTRE ELLES, LES FAIRE COHABITER SUR UNE MÊME PAGE.

son choix d'utiliser à la fois les conceptions anatomiques figuratives classiques et la caricature, l'humour. Autant Franquin déformait les personnages en faisant un dessin humoristique à la *Astérix*, autant Alexis, lui, développait le côté humoristique mais sous un aspect réaliste. J'étais vraiment subjugué.

***Calliope :** Vous avez commencé par la caricature... Le passage de la caricature à la bande dessinée a-t-il été difficile ?*

Boucq : Non. J'ai toujours aimé les deux. La grosse difficulté, si il y a un passage à faire, c'est la difficulté liée à l'accumulation de cases. Quand on est illustrateur, on fait une case, une image. On peut passer une semaine à la peaufiner. Dans la bande dessinée, ce n'est pas du tout le cas. Il va falloir faire 7-8 images sur une page, que ces images soient denses, surtout quand il s'agit de réalisme et il faut aller vite parce qu'on a toute une histoire à raconter. On doit faire 60 pages à raison de 7 dessins par page. Il faut réussir

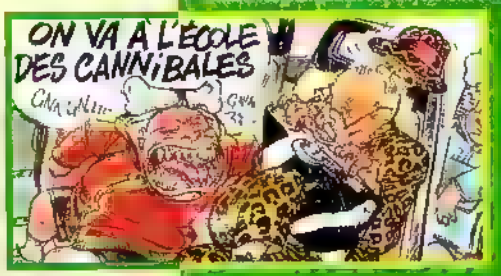
ALORS, BEAU FELIN, ON CHASSE LA TIGRESSE ?
TU VIENS, CHÉRI ?
VIENS AU CHAUD, MON BÉBÉ
ÇA VA ÇA VA
LÂCHEZ-MOI
FOUTEZ-MOI LA PAIX, J'AI TOUT CE QU'IL FAUT, CHEZ MOI !

Le plaisir de raconter des histoires

Calliope : *Est-ce qu'on peut lire vos dessins comme un graphologue une écriture ? Vos personnages ont souvent la tête vers le bas, ils sont un peu voûtés, ils sont « plissés », voire ridés. Est-ce qu'on peut dire : « M. Boucq est un peu pessimiste envers le genre humain... » ?*

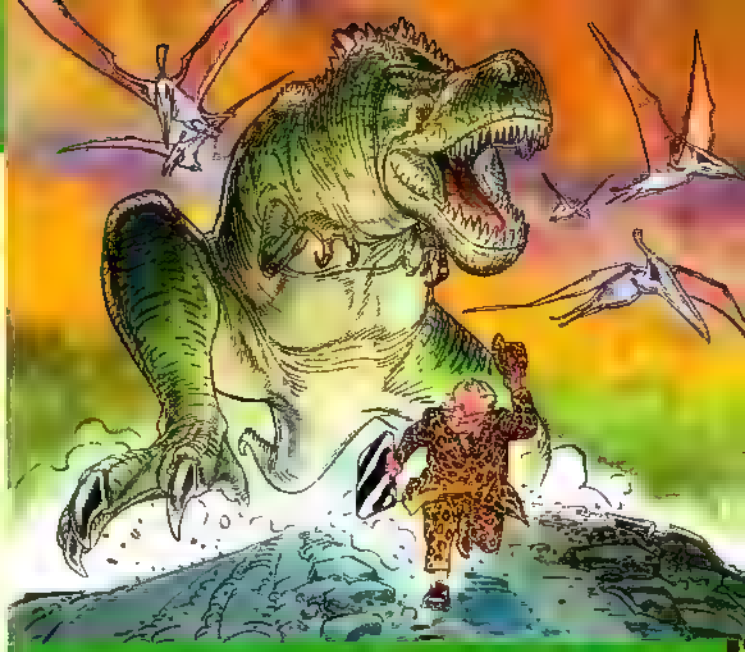
Boucq : Oui, on peut le dire, mais en même temps il n'y a pas que ça. Quand on raconte une histoire il doit se passer des trucs. Quelque chose qui va choquer votre vie ordinaire, sinon, c'est pas la peine. Ce qui fait une histoire, c'est les épreuves. Et plus les épreuves sont difficiles, plus le héros qui s'en sort se trouve glorifié. Plus il se dépasse et plus il va vers une révélation de lui-même. Que les personnages soient au départ abasourdis par tout ce qui peut leur arriver, c'est normal. L'important c'est qu'après ils se redressent. Le Bouncer est voûté au début mais à la fin, il est droit. Il a dépassé toutes les difficultés qu'il a rencontrées. Il y a aussi des moments où le fait d'être voûté signifie bien toute l'importance que peuvent avoir les événements sur la personne. Soit elle va continuer à se voûter et devenir un escargot qui se replie sur lui-même, soit elle va se ressaisir. Les événements qu'on va créer dans les histoires, c'est dans la perspective de faire en sorte que le personnage se révèle à lui-même, se dépasse. Ce qui m'attendrit le plus, c'est les personnages qui ont du mal à supporter tous les événements de leur vie, parce que nous sommes tous un peu comme ça.

UNE HISTOIRE C'EST QUELQUE CHOSE QUI EXISTE INDÉPENDAMMENT DE VOUS MAIS VOUS DEVEZ LA TRADUIRE. IL FAUT QU'ELLE PASSE À TRAVERS VOUS VERS LE DESSIN FINAL.



Calliope : *Vous aimez faire grandir les enfants dans des conditions extrêmes. C'est Rita, la future femme du magicien, c'est Youri, c'est Seth... ! Ils ont des choix cornéliens à faire. Est-ce que vous avez un message à porter quand vous les faites grandir comme ça, face à l'adversité ?*

Boucq : On fait tous l'expérience d'un monde qu'on ne connaît pas et dans lequel on déboule. On a quelques initiateurs qui nous disent « il est comme ça le monde », « il va falloir faire comme ça », « surtout il faut que tu fasses ça, sinon tu ne t'en sortiras jamais », etc. On a plein d'influences qui ne sont pas forcément toujours des influences bénéfiques.



JÉRÔME MOUCHEROT

LE GRAND TIGRE DU BENGALE

imposé de lui-même !

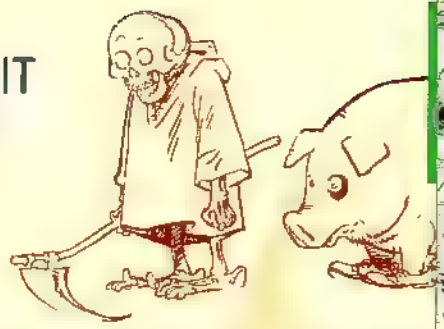
hommes. Moucherot appartient à l'élite sociale

que celles de Séraphin Lampion.

la logique, les a représentés par le dessin, créant un monde à la

la jungle moucherote tout au long des albums est à la fois logique et alunissante.

PORTRAIT BOUCQ



Il y a parfois des parents qui contribuent plus à générer la crainte de ce monde que la confiance en soi. Tout ça finit par créer des automatismes de fonctionnement. Si on ne trouve pas un moyen de voir des situations différentes, on reste à répéter comme un perroquet les choses qui nous ont été apprises. Et on ne les remet pas en cause. Or, faire des histoires, ça peut être le moyen de montrer les choses différemment. On peut, au fur et à mesure de l'avancée du personnage, commencer à croire que pour nous c'est pareil, qu'on peut nous aussi se libérer de toutes ces contraintes vécues. L'idéal c'est ça.

***Calliope :** Et à vous, qu'est-ce que la BD vous apporte ?*

Boucq : La bande dessinée, ça apporte tout. Mais un moyen d'expression est limité par les limites de celui qui le pratique. L'apport se fait à partir du moment où le dessinateur se sert de son moyen d'expression pour se transformer lui-même et que le média se plie à cette nécessité.

SI ON NE TROUVE PAS UN MOYEN DE VOIR DES SITUATIONS DIFFÉRENTES, ON RESTE À RÉPÉTER COMME UN PERROQUET LES CHOSES QUI NOUS ONT ÉTÉ APPRISES.

LA MORT ET SON FIDÈLE LAO-TSEU

porc, ni à son tatouage du Yin et du Yang, ni à ses escarpins ! Lao-Tseu est un cochon très sérieux : c'est la réincarnation du célèbre philosophe.

limes potentielles. Ainsi rend-elle souvent visite à une malicieuse fer- de sa venue : donner un bain à la Mort, lui fêter son anniversaire.

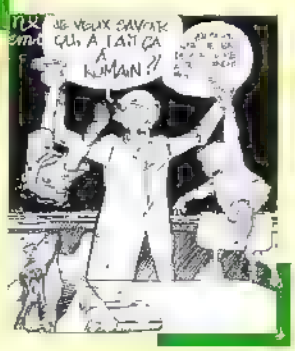
Le personnage est plus comique mais moins attachant que le Tigre du Bengale. *Les aventures de la Mort et de Lao-Tseu* sont férocement drôles. Le petit monde tendre et douillet de Moucherot est à l'opposé de celui-ci. Chez Moucherot, la nature prédomine. Le règne animal et végétal sont épanouis, libres de mouvements et de paroles, sauvages. La Mort, elle, évolue dans un univers carnassier, tristement humain, où les animaux sont domestiqués. Moucherot préserve, la Mort détruit. Autour de Moucherot, Boucq crée un univers nouveau ; avec La Mort, il critique, détruit notre société.

TUBERCULOSE
FIÈVRE SPONGIFO
CATARRHE
BACILLE DU COQ
DIARRHÉE
TENTEZ VOTRE CHANCE, N'HÉSITEZ PAS, ICI ON GAGNE À TOUS LES COUPS ON S'AMUSE ON S'ÉCLATE !
TENTEZ LA CHANCE DE VOTRE VIE.
BÉRÉSIL

***Calliope :** Préférez-vous créer des univers ou exploiter des univers réalistes ?*

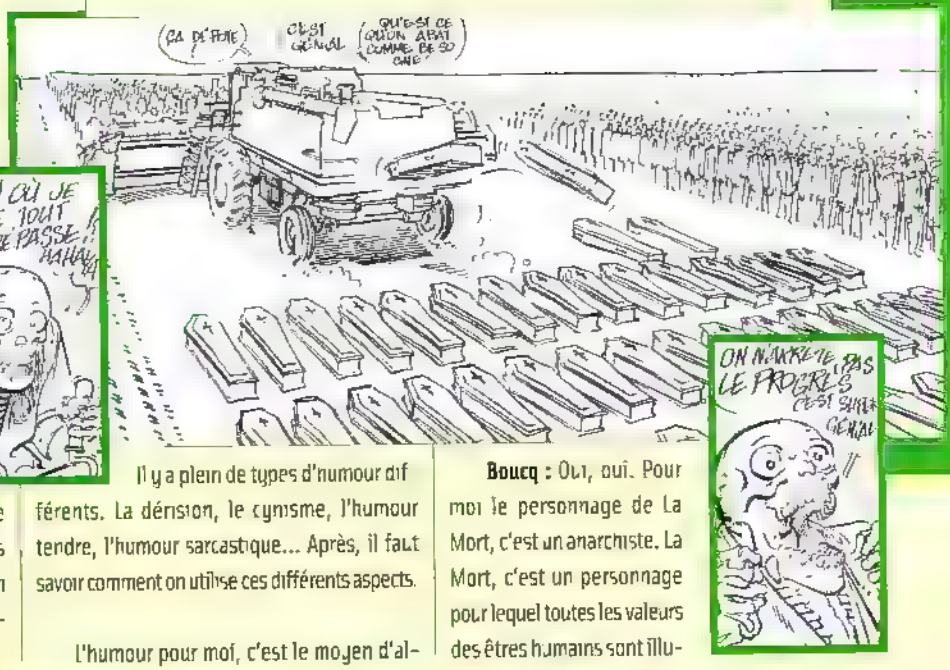
Boucq : Hum, les deux sont bien. Là par exemple, avec le western on s'aperçoit qu'on est en train de créer un univers à l'intérieur d'un cadre déjà connu, mais sur une thématique un peu plus libre que les thématiques habituelles des univers du western. Parce que ce qui nous intéresse, c'est de mettre les personnages dans des situations de conflits et de paradoxes qui ne sont pas seulement des situations de violence physique mais aussi psychologique. On s'aperçoit que déjà, sur ce type d'univers, on est dans une autre dimension.

Ce que j'essaye de faire plus particulièrement, c'est de mettre en évidence l'idée la plus réaliste possible que je peux me faire de cet univers-là. Ne pas passer par Hollywood pour aller voir comment tout représenter mais plutôt essayer de coller à la réalité, celle des gens qui vivaient là-bas dans l'Ouest. En lisant des trucs, en regardant des photos, en voyant des habits, des physionomies. Bien sûr, c'est du réalisme réinventé, ce n'est pas la réalité ! En même temps, qu'est-ce que ça veut dire la réalité ? Même si j'avais été dans l'Ouest américain, je n'aurais vu qu'une réalité. Retranscrire une réalité n'est qu'un voeux pieux. Mais j'essaie quand même de tirer le plus possible de l'iconographie de l'époque plutôt que de l'iconographie hollywoodienne. Et là, on crée un autre univers. C'est aussi passionnant que de créer un univers de toutes pièces.



C'est plus difficile de créer un univers de toutes pièces comme celui

Bien sûr, quand on raconte une histoire, ce qui nous plaît c'est de raconter une histoire. Mais quand je fais une histoire avec Rita, Youri ou Seth, j'ai conscience que c'est une histoire qui permet aux lecteurs de se révéler à eux-mêmes en utilisant le personnage du héros. Il sert à ça le héros : à nous faire vivre des choses par son intermédiaire.


ÇA DÉFOULE
C'EST GÉNIAL
QU'EST-CE QU'ON A BAT COMME DE SO CHE
AHAH OÙ JE PASSE TOUT ME PASSE !! AHAHA
ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS C'EST SUPER GÉNIAL

de moucherot, parce que le public doit s'y faire. Il va falloir que petit à petit le lecteur s'approprie les différents éléments de ce monde pour qu'ensuite, il puisse s'y plonger et s'y sentir en pays de connaissance. De façon à pouvoir suivre l'action en pouvant anticiper. Les auteurs peuvent jouer sur les anticipations que le lecteur peut faire sur le scénario car le lecteur de bande dessinée invente la bande dessinée en même temps qu'il la lit. C'est lui qui va reconstituer le film narratif en fonction des cases qu'on va lui donner à voir. Il a un rôle actif.

Il y a plein de types d'humour différents. La dérision, le cynisme, l'humour tendre, l'humour sarcastique... Après, il faut savoir comment on utilise ces différents aspects.

L'humour pour moi, c'est le moyen d'aller chercher, de démorer des valeurs qui ne sont pas de justes valeurs mais plutôt des façons de se donner une bonne conscience, une langue de bois, des principes établis une fois pour toutes sans qu'on ait à les discuter. Il y a des tas de valeurs qu'on ne discute malheureusement plus. L'humour sert à ça, pour moi, à essayer de mettre à l'épreuve les valeurs qu'on essaye de m'inculquer.

Boucq : Oui, oui. Pour moi le personnage de La Mort, c'est un anarchiste. La Mort, c'est un personnage pour lequel toutes les valeurs des êtres humains sont illusoires. Vous pouvez être un saint, vouloir sauver le monde, de toute façon, elle va vous prendre. La Mort n'en a rien à foutre. Elle bat en brèche toutes les valeurs comme un anarchiste qui dit « mais au bout du compte, qu'est ce qui est vrai ? ».

Finalement il n'y a qu'une seule chose qui est vraie, c'est de vivre. La Mort pousse les êtres humains à vivre. Pour bien vivre, il faut être en contact permanent avec la précarité de l'existence. J'aime bien ce personnage parce que ce n'est pas un personnage négatif, c'est en fait un personnage positif qui est exaspéré par la petitesse. On donne à un être humain la vie et qu'est ce qu'il en fait ? Ben, il va au supermarché acheter des trucs sous cellophane. Elle est exaspérée, La Mort, par le manque d'envergure de la vie qu'elle peut côtoyer.

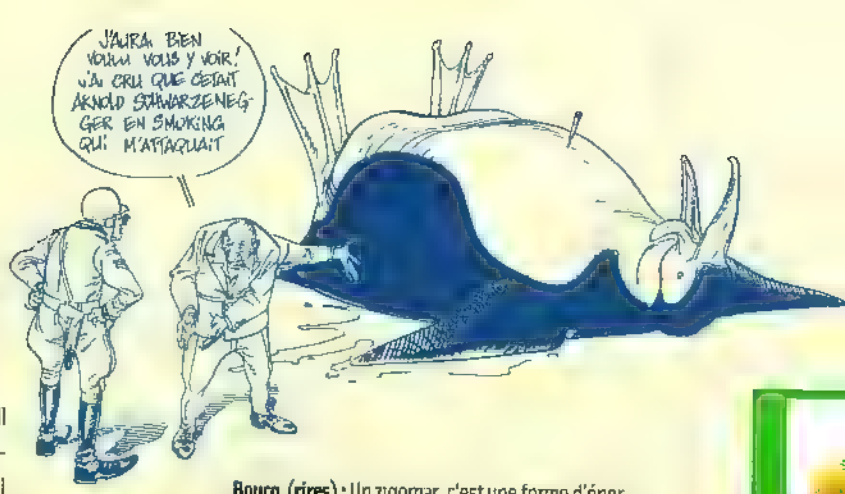
LA MORT, ELLE, BAT EN BRÈCHE TOUTES LES VALEURS : COMME UN ANARCHISTE QUI DIT « MAIS AU BOUT DU COMPTE, QU'EST-CE QUI EST VRAI ? ».

L'humour

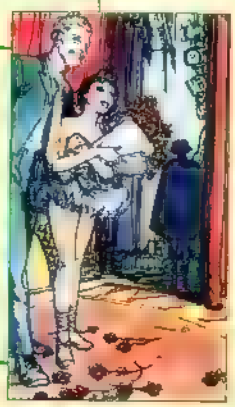
***Calliope :** Votre humour est-il une arme, une défense ou une philosophie ?*

Boucq : Peut-être tout ça. Une arme, oui. Une défense aussi. Une philosophie également.

***Calliope :** J'ai remarqué que vous n'aviez pas le même humour suivant vos personnages. Moucherot a l'humour plutôt tendre, la Mort est plus cynique et plus féroce.*



Alors que Moucherot lui, c'est un personnage, qui pense comme l'homme moderne. Un personnage qui exaspérerait La Mort par tout ce qu'il a mis en place comme système de défense pour empêcher que le monde ne vienne perturber l'idée qu'il s'en fait. Il va essayer de canaliser tous les risques avec des polices d'assurance. Bien sur, il côtoie un univers incroyable mais en même temps, il va toujours essayer de tout rationaliser. Ou en tout cas, quand il ne peut pas le rationaliser, il va essayer de trouver un moyen de sauver les apparences pour préserver tout son système en même temps que sa vie. C'est quand même un héros, donc il faut qu'il s'en sorte. Effectivement ce sont deux points de vue différents. J'ai à la fois beaucoup de tendresse pour le personnage de La Mort et pour le personnage de Moucherot mais ce sont des humours différents. Avec La Mort, je n'ai pas voulu faire un humour morbide. Et ne serait-ce que dans les titres, je ne voulais pas que le mot « mort » figure mais que cela ait plutôt un rapport avec la vie. C'est mieux de dire « la rage de vivre » que dire « le désespoir des mortels ». C'est un point de vue plus intéressant de prendre ce phénomène de la mort comme un stimulus à nous faire vivre le mieux possible.



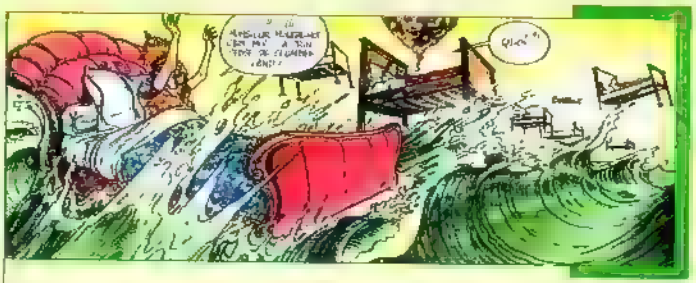
Boucq (rires) : Un zigomar, c'est une forme d'énergumène ou un dérivatif d'hurluberlu. C'est à dire qu'il y a l'être humain et il y a le zigomar. L'être humain, c'est celui qui a toute la potentialité de se réaliser. Le zigomar, c'est celui qui s'est enfermé dans un système qui le fait tourner sur lui-même en cercle vicieux. Un type qui ne cesse d'être le perroquet de lui-même.

Bâtir des cathédrales

***Calliope :** Plutôt que d'appuyer là où ça fait mal, est-ce que vous n'aimeriez pas construire quelque chose ?*

Boucq : Mais, avec Alexandro, on construit une cathédrale malgré tout ! Chaque fois qu'on construit une histoire, on construit pour libérer les personnages à la fin.

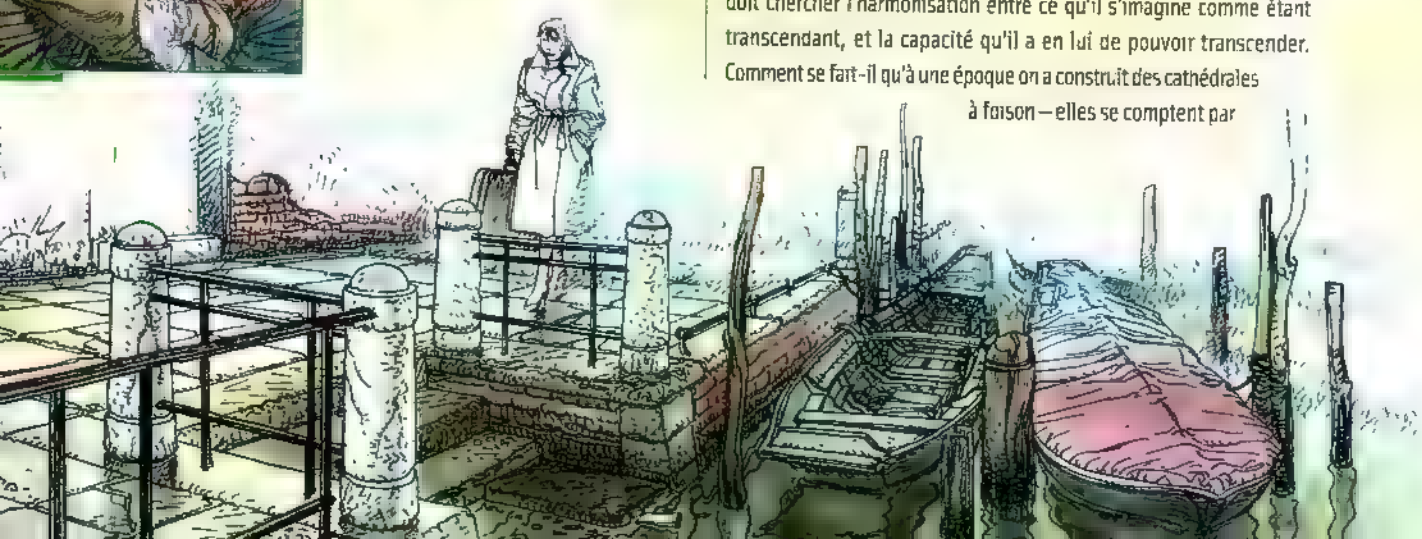
AUJOURD'HUI, LES CONCEPTIONS SONT CELLES D'UN UNIVERS ÉCONOMIQUE. ALORS QU'IL N'Y A PAS QUE ÇA.



***Calliope :** Quel sens a cette cathédrale ?*

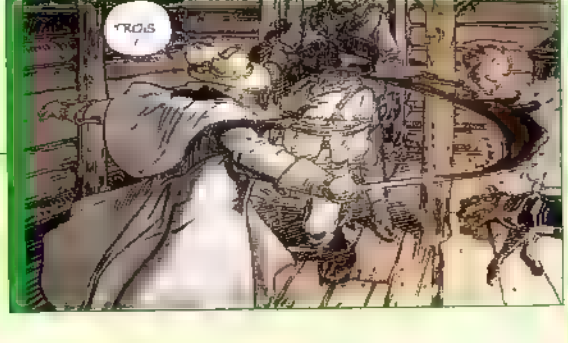
Boucq : C'est un moyen qu'a trouvé l'Homme de construire un vaisseau idéal pour entrer en contact avec ce qui le transcende. Et en même temps, par cette ambition, il est obligé de se transcender lui même. Il doit chercher l'harmonisation entre ce qu'il s'imagine comme étant transcendant, et la capacité qu'il a en lui de pouvoir transcender. Comment se fait-il qu'à une époque on a construit des cathédrales à foison — elles se comptent par

***Calliope :** Un mot revient souvent dans vos bandes dessinées : le « zigomar ». Qu'est que c'est, le « zigomar » ?*

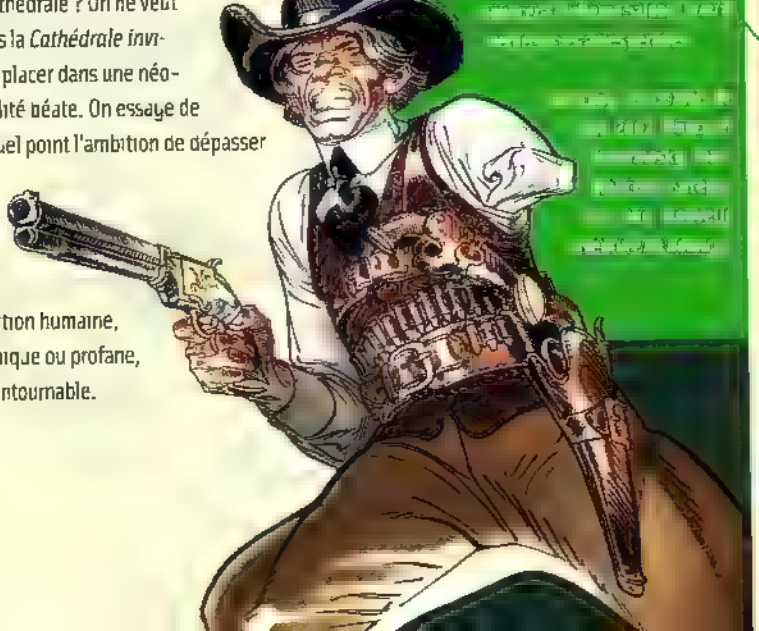


centaines - et qu'aujourd'hui on n'en bâtisse plus ? On vit une conception plus matérialiste de l'univers. On n'est plus dans ce qui transcende, on reste dans l'univers. Aujourd'hui, les conceptions sont celles d'un univers économique. Alors qu'il n'y a pas que ça.

En faisant cette histoire, on s'était dit « on va essayer de montrer un univers qui soit un peu excessif du point de vue du totalitarisme, un univers qui s'est vautré dans le matérialisme athée ». Et malgré tout, ce monde génère en lui une étincelle qui ambitionne de reconstruire un cathédrale. D'où vient cette étincelle ? Comment l'univers totalitaire et concentrationnaire va-t-il se mettre



en place pour permettre la réalisation de cette cathédrale ? On ne veut pas dans la *Cathédrale invisible* se placer dans une néo-spiritualité béate. On essaye de voir à quel point l'ambition de dépasser



la condition humaine, économique ou profane, est incontournable.

LE BOUNCER

DU CRIPOTER LES TABOUS

Actualité

***Calliope :** Avec les Dents du Recoin vous aviez fait des collages, de véritables planches en 3D ! Et pour Le Bouncer, la colorisation a été faite par ordinateur... Quelle démarche motive ce grand changement ?*

Boucq : C'est Nicolas Fructus qui a fait la colorisation. Ce que je voulais, c'était voir ce que ça pouvait donner de faire une couleur totalement différente. Nicolas est un très très bon coloriste sur ordinateur. Il fait toutes les couleurs et ensuite on les retouche ensemble. C'est lui qui est à l'écran et qui détermine comment il va faire, quelle solution il peut trouver aux changements que je voudrais...

On a commencé à travailler sur la couleur mais aussi sur la texture. L'ordinateur a la possibilité d'introduire des grains et donc de changer l'aspect parfois un peu clinique du numérique. L'histoire est devenue un peu plus organique. Ce qui est intéressant dans cette technique, c'est qu'on peut retoucher. C'est le deuxième album que je fais comme ça et je trouve qu'il y a vraiment des trucs passionnants à faire là-dedans.

AVANT JE ME BALADAIS AVEC UNE FEMME À MON BRAS, MAIS AUJOURD'HUI TOUT LE MONDE EN A !!!
J'AI TROUVÉ LE TRUC SUPER POUR ME FAIRE REMARIER HÉLIÉ

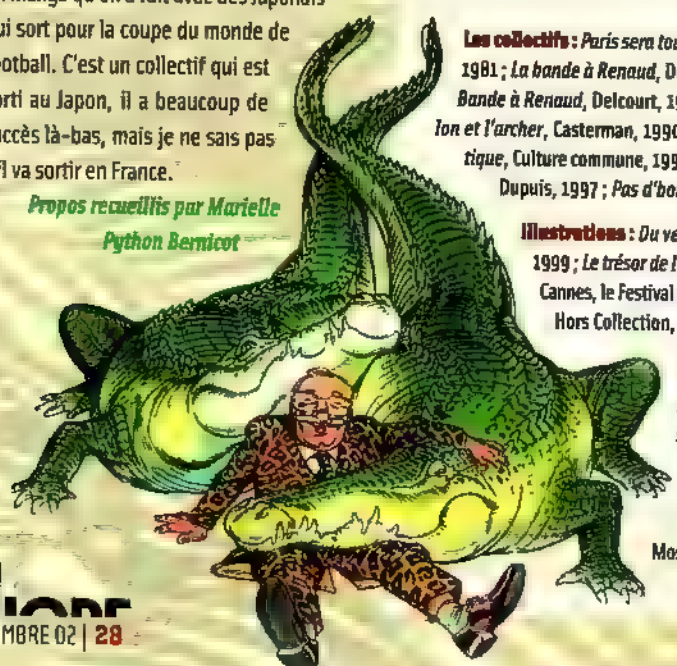
Calliope : Moucherot et La Mort vont-ils revenir ?

Boucq : Ces deux personnages, du point de vue de mon inspiration, ne sont pas du tout bloqués ! J'ai commencé une nouvelle histoire avec Moucherot en reprenant même un vieux personnage. Dans cette histoire, Moucherot est second rôle. Un peu comme si c'était dans le milieu du cinéma et que l'acteur avait commencé à faire des petits rôles de BD avant d'avoir la vedette. On se disait que ce serait rigolo de le faire figurer dans de vrais albums de *Tintin* par exemple, d'aller chercher une case et de montrer qui était vraiment là dernière.

Calliope : Quelles BD lisez-vous en ce moment ?

Boucq : Dernièrement, j'ai lu *les Olives noires*. Pas mal du tout. J'ai récupéré des *Rip Kirby*. Ils sont dessinés par le génial Alex Raymond, qui est un dessinateur américain des années Cinquante qui n'est presque plus connu. On connaît son travail sur *Flash Gordon* mais on ne connaît pas son travail sur *Rip Kirby* et ça, c'est excellent à voir. En manga, Alexandro [Jodorowsky] m'a refilé *Stratège*. Il m'a dit que c'était très bien. Il y a d'ailleurs un manga qu'on a fait avec des Japonais qui sort pour la coupe du monde de football. C'est un collectif qui est sorti au Japon, il a beaucoup de succès là-bas, mais je ne sais pas s'il va sortir en France.

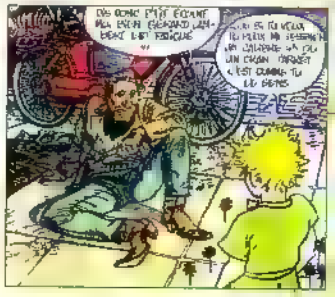
Propos recueillis par Marielle Python Bernicot



François Boucq est né le 28 novembre 1955 à Lille. Il y vit toujours.

Les débuts

1974 : caricaturiste dans *Le Point*, *L'Expansion*, *Play-Boy*, *Le Matin de Paris*.
1975 : premières planches publiées dans *Mormoil*.
Rénovation du carnaval de Lille et apprentissage de la bande dessinée.
1978 : parution dans *Pilote* des premiers *Cornets d'humour* sur des scénarios de son ami Philippe Delan
1980 : *Fluide Glacial* accueille *Les leçons du professeur Bourremou* (avec Pierre Christin) puis *Les aventures de Rock Mastard* (avec philippe Delan).
Cornets d'humour (scén. Delan), Dargaud.
1981 : *Les leçons du professeur Bourremou* (scén. de Pierre Christin), Audie.
1983 : entrée à *(A Suivre)*.
Pas de deo gracias pour Rock Mastard (scén. de Delan), Futuropolis.
1984 : *Les pionniers de l'aventure humaine*, Casterman.
1986 : *Point de fuite pour les braves*, Casterman.
La vie, la mort et tout l'bazar, Dargaud, (réédition des *Cornets d'humour*).
Pas de deo gracias pour Rock Mastard (scén. de Delan), rééd. de Bédéfil.
1987 : *Les pionniers de l'aventure humaine*, rééd. de J'ai lu.



La confirmation du succès

1987 : *La femme du magicien* (scén. Charyn), Casterman, prix du meilleur album au festival d'Angoulême.
La pédagogie du trottoir, Casterman.
1990 : *Bouche du diable* (scén. Charyn), Casterman.
1991 : *La dérisoire effervescence des comprimés*, Casterman, Prix du meilleur album BD à Charleroi et Prix RTL de la bande dessinée.

Face de lune, Moucherot, La Mort, le Bouncer : ils sont toujours parmi nous !

1992 : *Face de lune, le dompteur de vagues, tome 1 : la cathédrale invisible*, Casterman.
1993 : *Un point c'est tout !* (textes de Karim), Casterman.
1997 : *Face de lune, le compteur de vagues, tome 2 : La Pierre de faite*, Casterman.
1994 : *Les aventures de Jérôme Moucherot : les dents du recoin*, Casterman.
La femme du magicien (scén. Charyn), rééd. Casterman.
Bouche du diable (scén. Charyn), rééd. Casterman.
1996 : *Les aventures de la Mort et de Lao-Tseu, tome 1 : la rage de vivre* (scén. en collaboration avec Delan et Deuleurence), Casterman.
1998 : *Les aventures de Jérôme Moucherot : Sus à l'imprévu !* Casterman.
Les aventures de Jérôme Moucherot : Le péril pied de poule, Casterman.
François Boucq a reçu Grand Prix de la Bande dessinée à Angoulême le 19 mars 1998 pour l'ensemble de son oeuvre.
Il était Président du Festival d'Angoulême du 27 au 31 janvier 1999.
1999 : *Les aventures de Jérôme Moucherot : J'assure !* Casterman.
2000 : *Les aventures de La Mort et Lao-Tseu, tome 2 : Pas de quartier !* (collab. de Deuleurence), Casterman.
2001 : *Bouncer, tome 1 : un diamant pour l'au-delà* (scén. Jodorowsky), les Humanoïdes associés.
2002 : *Bouncer, tome 2 : la pitié des bourreaux* (scén. Jodorowsky), les Humanoïdes associés, juin.

Les collectifs : *Paris sera toujours Paris*, Dargaud, 1981 ; *BD-Polar, noces de sang*, Hors série (A Suivre), Casterman, 1981 ; *La bande à Renaud*, Delcourt 1986 ; *Rythm n'Bulles*, Hors série (A Suivre), Casterman, 1986 ; *Le retour de la Bande à Renaud*, Delcourt, 1988 ; *Du Souchon dans l'air*, Delcourt, 1988 ; *Les Pires Noëls*, Delcourt, 1989 ; *Le violon et l'archer*, Casterman, 1990 ; *Silence, on rêve*, Hors série (A Suivre), Casterman, 1991 ; *La Bibliothèque funtastique*, Culture commune, 1992 ; *Sous le signe du verseau*, Audie, 1995 ; *Sales petits contes : Andersen* (scén. Yann), Dupuis, 1997 ; *Pas d'bon sens*, Glénat, 2000.

Illustrations : *Du ventre de la Bête* (texte de Jérôme Charyn), DS, 1994 ; *Le Bestiaire de poche*, Mosquito, 1999 ; *Le trésor de l'ombre* (textes de Jodorowsky), les Humanoïdes associés, 1999. Réactions sur l'actualité : Cannes, le Festival international du film, Mango, 1992 ; *Quelle épique époque* (texte de Yolaine de la Bigne), Hors Collection, 1993.

Revues : *Le Point, L'Expansion, Play-Boy, Le 7e soir, Le Matin de Paris, le sauvage, Libération, Beaux-arts magazine, Pilote, Fluide Glacial, Bo Doï, L'écho des savanes, Réverbère, Bédéfil, Croque-Nord, La Charente libre, Vogue, Messages, Le JBD, Le Monde, Corto, Science et Vie junior.*

Enfin, pour mieux connaître Boucq, je vous conseille de lire : *Boucq, Une monographie*, Mosquito, 1999.

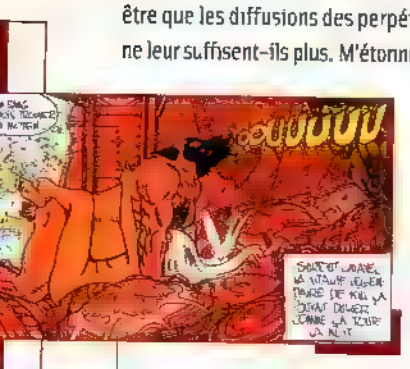
ABERZEN
N'GUESSAN - GIBELIN
TOME 2
PLUSIEURS NOMS POUR LE BLEU
JUILLET 2002
Soleil
SOLEIL DANS LA SEPIÈME DIMENSION
www.soleil-lesite.com

L'INCAL
L'ANNEAU DE JODOROWSKY ET MOEBIUS

CROOT !
NON, CE N'EST PAS MON CRI D'EFFROI LORSQU'ON ME BALANCE DE SUICIDE-ALLÉE DANS LE LAC D'ACIDE ; C'EST LE CRI D'UNE MOUETTE À BÉTON. VOUS NE SAVEZ PAS CE QU'EST UNE MOUETTE À BÉTON ? C'EST UN VOLATILE COMMUN DANS LES BAS QUARTIERS DES CITÉS PUITS DE TERRA 2014, UNE SORTE DE PIGEON, DANS L'INCAL. VOUS NE SAVEZ PAS CE QU'EST L'INCAL ?
ET BIEN MOI NON PLUS.

Y a quequ'chose de pourri au fond du puits...

La journée avait pourtant sacrément bien commencé quand cette ansto – son auréole ne trompe pas – était venue m'engager en tant que garde du corps, pour une soirée dans l'Anneau Rouge. Encore une bourgeoise qui veut se dévergonder dans le quartier le plus chaud, donc le plus dangereux des bas fonds. Qu'ont-ils ces imbéciles à vouloir sans cesse se repaître du spectacle de notre misère ? Peut-être que les diffusions des perpétuels clonages du Président à la TV ne leur suffisent-ils plus. M'étonne pas. Enfin pour cinquante cublars, je vais fermer ma gueule ! De quoi se payer du ouiski et des homéoputes pour un certain temps. Cinquante cublars en une soirée, alors que je ne suis que John Difool, un minable détective privé de classe 'R' !



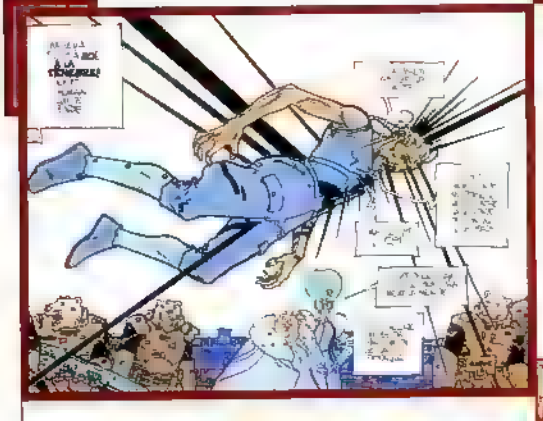
Pourtant : les événements vont déraper. J'ai échappé à Kill Tête de Chien dans les canalisations, pour rencontrer un Berg. Ce n'était pas une rumeur, ils existent ! Ces extra terrestres ont-ils vraiment planifié l'invasion de la galaxie humaine ? De me remettre ce truc, l'Incal lumière

Que sont les Incals ? Des intelligences artificielles ? La matérialisation d'une conscience divine, croisement entre Yin, Yang et le triangle de la Trinité : un Jésus à face de pyramide ?

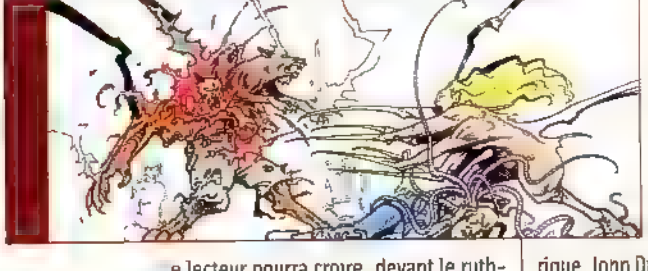
Cela doit en tout cas valoir bonbon, car depuis que je l'ai, ma vie est cauchemar sans fin. Pour me capturer, le Président a lâché ses bossus, les Technopères veulent me dépecer, l'Amok révolutionnaire a envoyé le Méta-baron, le guerrier suprême, à mes trousses J'ai comme la désagréable impression d'être un fou sur une partie d'échec cosmique, qui serait sur le point de commencer. Ou de s'achever ?

Héroïsme et homéoputes

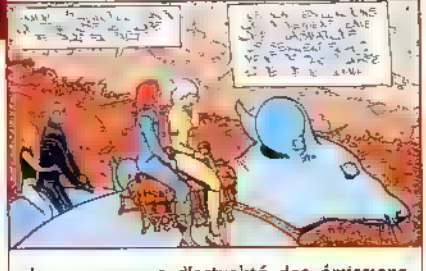
En 1980, Alexandro Jodorowsky et Moebius publient les premières planches de *L'Incal Noir* dans le magazine Métal Hurlant. Les deux hommes se connaissent déjà, ayant travaillé à l'adaptation cinématographique de *Dune* de Franck Herbert. La bande dessinée paraît en 1981 et connaît un succès immédiat ; les six tomes du cycle de *L'Incal* se suivront jusqu'en 1988. John Difool n'a rien d'un héros.



Avec son physique commun, il ne compense ni par sa beauté ni sa force intérieure : égoïste et râleur, la quête qu'il poursuit avec ses compagnons ne le préoccupe guère. C'est cette humanité qui lui accorde d'emblée la faveur du public, et, malgré sa mauvaise volonté, l'avalanche d'événements dont il est le témoin révèlera son héroïsme.

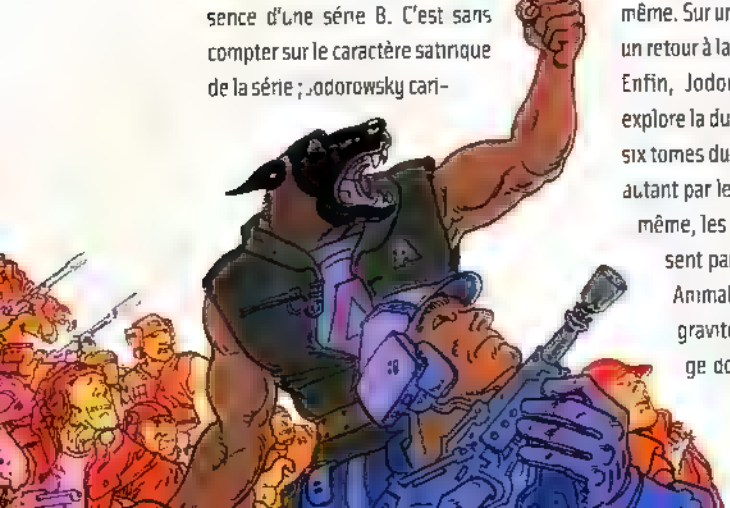


Le lecteur pourra croire, devant le rythme des aventures burlesques d'un râleur invétéré et le dessin chargé de détails aux couleurs criardes, être en présence d'une série B. C'est sans compter sur le caractère satirique de la série ; Jodorowsky caricature une société de consommation ultra-violente et hyper-médiatisée, dans laquelle le peuple drogué au Cocafol est esclave d'une télévision omniprésente, qui diffuse entre



deux massacres d'actualité des émissions débilitantes. Malgré une technologie farfelue, la science-fiction rejoint l'anticipation.

C'est sans compter également sur les différentes lectures qui peuvent être faites du cycle à mesure de ses tomes, tour à tour psychanalytique, mystique, religieuse, idéologique, ésotérique. John Difool peut être considéré comme l'avatar psychanalytique du moi revendiquant sa différence et refusant toute assimilation, et sera ainsi éternellement renvoyé à lui-même. Sur un plan idéologique, la série prône un retour à la nature, au rêve et au don de soi. Enfin, Jodorowsky, adepte d'ésotérisme, explore la dualité sous toutes ses formes : les six tomes du cycle se répondent deux à deux autant par leur titre que leur couverture ; de même, les personnages principaux s'opposent par paires, John et le Méta-baron, Animah et Tanatha, Kill et Deepo. Tous gravitent autour de Solune, personnage double, Soleil et Lune. L'intérieur s'oppose à l'extérieur, le rêve au cauchemar, la lumière aux ténèbres.



Le mot de la fin

Ces opposés se mêlent, John acquiert dans l'action la noblesse du Méta-baron, le rêve vire au cauchemar, le cauchemar au rêve, l'intérieur se confond dès le premier tome à l'extérieur.

La lumière est-elle au cœur des ténèbres ?

La fin de la série, que je ne dévoilerai pas, partage les lecteurs : d'une part ceux qui, ayant passé un excellent moment, refermeront rapidement le dernier tome dépités, c'est dommage cette fin. Incontournable ?

D'autre part ceux qui, ayant passé un bon moment, refermeront lentement le dernier tome, petite décharge électrique remontant l'échine, boule serrée au fond de la gorge, cette fin illumine toute la série. Incontournable !

Car... Mais chut ! Dans quelle catégorie te rangeras-tu ?

Joël Bloch

PRODUITS DÉRIVÉS

Jodorowsky avait initialement prévu un triptyque. Dans Avant l'Incal dessiné par Zoran Janjetov, il pousse la violence et surtout la vulgarité de son univers au comble pour narrer la jeunesse de John Difool : ses désillusions, ses enquêtes. Depuis 2000, le duo Jodorowsky/Moebius poursuit la série Après l'Incal, véritablement « En parallèle de l'Incal » : le cycle original serait un rêve, cette série la réalité suivant Avant l'Incal. Ou un nouveau rêve ?
Deux séries de Jodorowsky étoffent le monde de l'Incal : depuis 1992, La caste des Méta-barons dessinée par Gimenez conte les origines de ces guerriers ultimes. Le dessin aérien de Gimenez colle à l'action titanesque du récit. Avec Janjetov et Beltran, Jodorowsky explore depuis 1998 la Technopapauté avec Les Technopères. Sans avoir le souffle visionnaire du cycle original, ces deux séries confirment le sentiment d'immensité d'un univers dont on n'entrevoit qu'une parcelle.

UNE ÉPOPÉE CARICATURO-MYSTICO-ÉSOTÉRICO-IDÉOLOGICO-GALACTIQUE

BIENVENUE DANS LE MONDE DE YOSHITOSHI ABE. UN MONDE ÉTRANGE, PRESQUE AUSSI SIMPLE QUE LES DEUX PREMIÈRES LETTRE DE L'ALPHABET. UN MONDE OÙ LES PETITES FILLES VIVENT AVEC DES EXTRA-TERRESTRES ET PARLENT AVEC DIEU.

YOSHITOSHI ABE

TEMPS PRÉSENTS

NieA_7

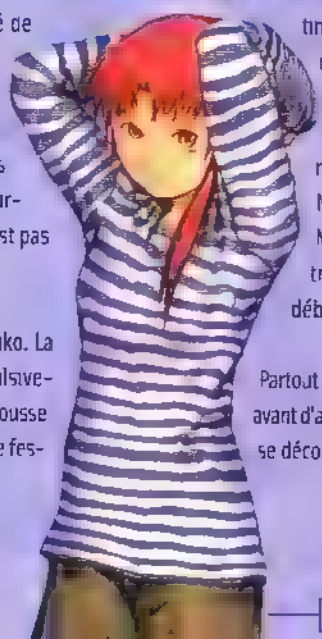
AND YOU DON'T SEEM TO UNDERSTAND...

Sonnerie. Mayuko ouvre avec peine un œil embué de sommeil, cherche à tâtons sa montre réveil. 4h30. Elle se redresse, exténuée par un manque chronique de sommeil, reste un instant par-terre, les épaules affaissées, l'esprit dilué dans les brumes des songes. Peut être le meilleur moment de la journée, le rêve n'est plus tout à fait rêve, la réalité n'est pas encore réalité. .

– OUI MAIS SANS CURRY !

La voix déchirante de NieA achève de réveiller Mayuko. La petite Alien allongée dans le placard gesticule convulsivement, un large sourire imprimée sur sa petite frimousse béate, la bave aux lèvres. NieA dort encore, son rêve de festin a fait déguerpir le chat. Mayuko fronce les sourcils de colère. Ce parasite n'est bon qu'à manger et à dormir Mayuko se prépare. Elle s'apprête à quitter la chambre quand elle s'immobilise, contemple le réfrigérateur Elle se tourne songeusement vers une NieA à nouveau calme. Long regard Presque tendre. Mayuko repense au toit détruit, la colère déforme ses traits, elle sort, résolue et rageuse, ce parasite se débrouillera pour le petit déjeuner !

Partout des câbles électriques se croisent et quadrillent la ville avant d'aller se planter dans un mur d'immeuble. Sur une fenêtre se découpe l'ombre d'une armée de peluches Au milieu, une



Lain

petite fille habillée en nounours est assise sur son lit. Les yeux grands ouverts, elle semble fixer un point qui n'est pas sur cette Terre. Seule la lueur d'un écran palpite dans la nuit. Il grésille un instant. Une image apparaît. L'icône en 3D exécute un ballet complexe et vient s'immobiliser : You have mail.

La petite fille se lève somnambule et se dirige vers son navi. Ses pieds effleurent le sol tant elle paraît légère et diaphane. Cette peau d'ours sur le dos lui donne un air triste et sage. Elle lève la tête et d'une voix très douce se met à parler :

- Hello navi.
- Hello Lain.

Au bas de l'escalier, Mika est avachie contre le mur. Totalement amorphe, elle balbutie des borborygmes incompréhensibles. Craintivement, je m'arrête à sa hauteur. Son regard est inerte. Les sons qu'elle murmure sont d'elle seule audibles. Elle est perdue.

Je gagne avec empressement la salle à manger. Papa et Maman sont immobiles, assis devant leurs assiettes pleines. Têtes basses, ils ne m'accordent aucune attention alors que je m'assois Silence appesanti.

- Papa, tu ne trouves pas que Mika ne va pas bien ?

..

Sans ciller, Maman saisit avec une lenteur inquiétante ses baguettes. Elle mange. Mécaniquement. Papa quant à lui me jette un regard dur et glacé. Aucun parent ne devrait regarder ainsi son enfant. Je baisse la tête, *Quand es-tu née, Lain ?*, fixe mon assiette. Mange à mon tour. Sans faim. Mécaniquement. Seuls les cliquetis des baguettes troublent le silence ; et la musique hindoue à la radio, AM11/PM7, à très faible volume.

- Lain ?

L'expression de mon père a changé. Attentive. Bienveillante.

- Lain, tu passes beaucoup de temps sur ton navi. Peut-être trop, non ?

A-t-il vraiment dit cela ? Qu'en sait-il ? Le front posé contre la vitre, j'observe le paysage défiler dans le train. Les câbles tracent des courbes molles, descendent, remontent, un poteau, descendent, remontent, un poteau. Rythme hypnotique. Nous arrivons. Je descends du train, *Viens me rejoindre,* et regarde le ciel obstrué par le réseau saturé de fils. Je perçois leurs clameurs magnétiques. Sur la route de l'université, les gens autour de moi ne sont que des silhouettes sans visage, grises, ternes, magma informe de souvenirs étrangers. De données inconnues. *As-tu besoin d'un corps ?* Je m'arrête, mon esprit subjugué de rouge.

- C'EST VRAI QUE TU VIS AVEC UNE ALIEN DIS C'EST VRAI ?!?

Chiaki a pressé le pas pour rejoindre Mayuko.

- Mais... euh... Qui ?... Qui te l'as dit ?

Chiaki adopte un air mystérieux, coups d'œil furtifs alentour.

- Il y a des rumeurs dans le Wired...

- Mais... Personne ne... Qui ?

Tu sais cette drôle de fille, qui ne parle à personne...

Des klaxons furieux interrompent Chiaki. Toutes deux cherchent l'origine du tintamarre.

- Elle !

Chiaki désigne d'un doigt triomphale la silhouette plantée au milieu de la chaussée, Lain fixant béatement le feu rouge, alors que les conducteurs manifestent en fanfare leur colère.

- Je... Je n'ai jamais parlé à cette fille...

- Ah ? Chiaki se gratte la tête. Etonnant ! Allez viens, on va être en retard !

D'entraîner l'autre à sa suite.

- Dis- moi dis-moi cela doit être fantastique de vivre avec une Alien !

Mayuko baisse les yeux, embarrassée.

- Tu sais, ce n'est pas si...

- Tu es en contact permanent avec l'esprit de la transcendance cosmique, la conscience suprême de l'univers, oooooh qu'est-ce que j'aimerais être à ta place, moi je me contente des vues du vaisseau-mère sur le Wired !

- Le vaisseau- mère... Ah oui, on le voit de ma chambre...

- NAN C'EST VRAI ? EST-CE QUE JE PEUX VENIR CHEZ TOI CE WEEK-END ?!? hurle Chiaki.

Elle a agrippé Mayuko par le col et la secoue violemment. Les autres étudiants, dans la cour de l'université où elles sont finalement arrivées, les regardent avec stupéfaction.

- Oui... Mais tu... tu risques d'être très déçue...

Chiaki n'écoute plus, plonge sur le banc le plus proche, dégaine son ordinateur portable dont elle frappe frénétiquement le clavier, un rictus démoniaque lui tord les lèvres, ses yeux sont illuminés d'un éclat malsain, ses doigts virevoltent de touche en touche. Mayuko la contemple, stupéfaite.

- Au fait, Mayuko, j'oubliais de te dire... Ce soir, avec des amies, on va en boîte, au Cyberia. Cela me ferait plaisir que tu viennes avec nous.

Qu'est-ce que cela veut dire, aller en boîte ? Combien cela coûte ? Il me reste 95 yens pour acheter à manger, ce parasite a englouti mes réserves.

- Je ne sais pas, répond Mayuko en rougissant. Je vais y réfléchir...

J'ouvre la porte de la classe. Alice est là, elle discute, toujours aussi souriante, toujours aussi charmante. Alice est mon amie. Je passe devant elle, la salue. Elle ne me voit pas. Elle ne me salue pas. Est-ce qu'elle m'ignore ou est-ce qu'elle... Pourquoi ? Je remonte les rangées de pupitres sagement alignés, pour gagner ma place, au premier rang.

Un vide. Je ne comprends pas, mon pupitre devrait être là, c'est ma place. Mais il n'y a qu'un vide. La sonnerie retentit. Les élèves s'assoient, croisent les bras. Attentifs. Lain, tu n'as plus ta place ici. Je... Je ne peux pas m'asseoir, je reste debout, face à ce professeur qui ne me remarque pas. La classe est silencieuse, tandis que les énoncés sont distribués. Je n'ose parler. Le professeur m'a dépassée. Sans me voir. Est-ce que tout ceci est réel ?

Maman. Papa. Pourquoi ?

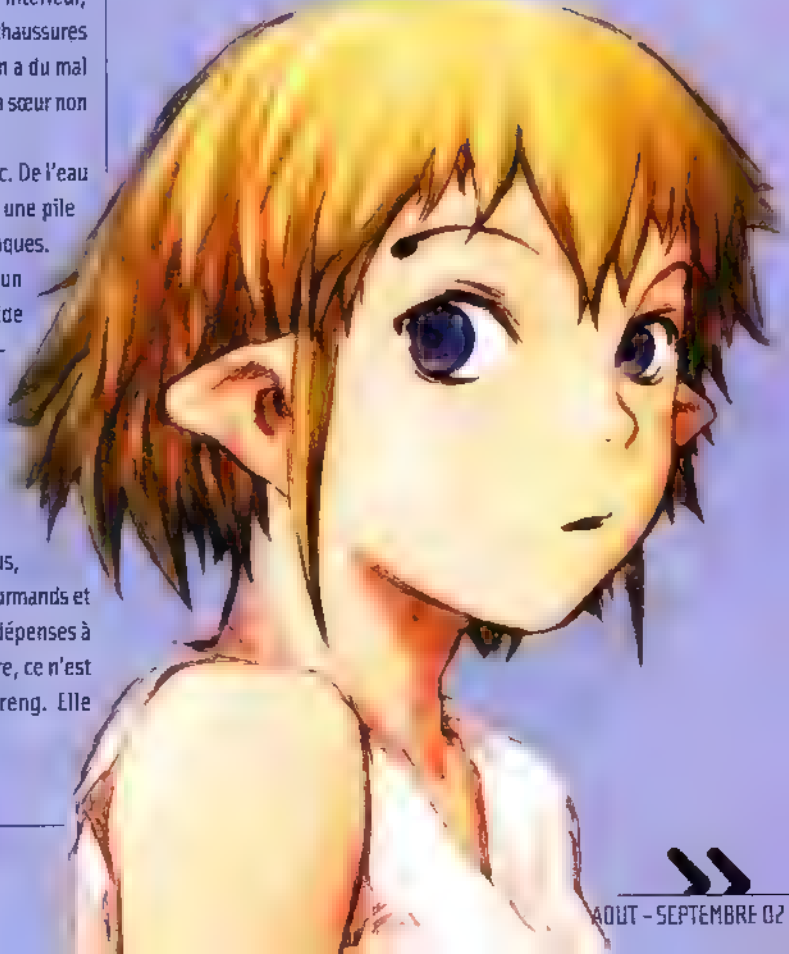
A son arrivée, NieA s'élance du haut du toit.
- TU NE M'AS RIEN LAISSE POUR LE PETIT DEJEUNER ! vocifère l'Alien. Ses yeux sont fureur blanche. Mayuko adopte pour sa part un air détaché.
- Tu n'avais qu'à te débrouiller, petit parasite, lâche-t-elle, désinvolte.
- Et qu'est ce...
NieA s'immobilise, soudain, son petit nez frémit et hume l'air du soir, ses fines oreilles papillotent. Elle se jette sans prévenir au cou de Mayuko, des larmes de bonheur ruissèlent de ses yeux reconnaissants
- Tu m'as rapporté du hareng ! Oh merci merci merci...
- ... Ce n'est pas pour toi, petit parasite. C'est mon dîner, rétorque froidement Mayuko.
- Tu es cruelle et impitoyable, éructe NieA. Espèce de planche à pain ! Jamais un garçon ne voudra de toi !
- Planche à pain ? s'emporte à son tour Mayuko, et toi tu n'es qu'une bonne à rien, une Alien de pacotille, tu n'as même pas d'antenne, tu ne fais rien et tu ne sers à rien !

LE TRAIN, TOUJOURS LE MEME QUI L'EMMENE ET LA RAMENE. CETTE FOIS ENCORE, LAIN RENTRE CHEZ ELLE

Le train, toujours le même qui l'emmène et la ramène. Cette fois encore, Lain rentre chez elle. Son ombre s'allonge sous le soleil, des tâches de couleurs viennent jouer dessus. Elle danse à ses pieds, comme le reflet informatique de la petite fille.
Au coin de la rue, sa maison : blanche, presque plate. A l'intérieur, personne. Le salon, la cuisine, vide. Elle retire ses chaussures au bas de l'escalier. Dans sa tenue d'écolière, on a du mal à croire qu'elle est au lycée. A l'étage, silence. Sa sœur non plus n'est pas là.
Elle fait quelques pas dans sa chambre. Flic, floc. De l'eau par terre. Dans un coin, un ventilo souffle sur une pile de boîtiers reliés à une multitude de fils électriques. Des écrans, des pièces détachées traînent un peu partout. A la fenêtre, pend une chrysalide de câbles enchevêtrés. Les peluches sont toujours là qui montent la garde. Elle s'avance et l'écran s'illumine.
- Hello navi.
- Hello Lain.

Promotion sur le hareng. De l'arrêt de bus, Mayuko lorgne la pancarte de ses yeux gourmands et suppliciés. Elle recompte mentalement les dépenses à venir. Trois fois. Elle peut à peine se le permettre, ce n'est pas raisonnable. Mais. Promotion sur le hareng. Elle recompte...

Mayuko, hurlante, s'interrompt, frappée par la violence de ses propos. NieA hésite, anéantie, ses lèvres flottent et son menton tressaille, elle retient des larmes d'humiliation.
- Raciste !



NieA_7

Nuit noire. La maison désertée, abandonnée. La chambre de Lain ressemble à l'intérieur d'une machine organique. Sur le sol et sur les murs, des câbles palpitent comme des veines, des boursouflures de processeurs pareilles à des muscles de plastique se contractent à un rythme bestial. Des myriades d'écrans flottent dans les airs comme autant de constellations dans le ciel de la Terre. Au cœur de ce magma mi-vivant mi-mécanique, une petite fille vêtue de blanc. Une simple chemise de nuit et des fils électriques qui l'entourent comme un serpent mordu à ses lèvres.

La pièce toute entière siffle et souffle, elle tremble et gronde comme le ventre d'un monstre technologique. Dans sa gueule : la petite fille aux yeux fermés. Elle perçoit dans la pièce cette présence qui se concentre autour d'elle. Un homme apparaît quelques centimètres au dessus du sol, l'homme aux rubans bleus dans les cheveux.

- Bonjour Lain.
- ...
- Tu sais qui je suis n'est-ce pas ?
- Dieu ?

Sonnerie. Mayuko ouvre avec peine un œil embué de sommeil, cherche à tâtons sa montre réveil. 4h30.

Elle se redresse, exténuée par un manque chronique de sommeil, reste un instant par-terre, les épaules affaissées, l'esprit dilué dans les brumes des songes. Peut-être le meilleur moment de la journée, le rêve n'est plus tout à fait rêve, la réalité n'est pas encore réalité...

A gauche, le placard est déserté. L'assiette de hareng qu'elle a préparée, prise de remords, est intact. Dans son cœur, le venin de la culpabilité.

NieA, où es-tu ?

Joël Bloch & Jérôme Martineau

C'est de la discrimination ! Tu es méchante et tu as blessée mon petit cœur sensible d'Alien !

Mayuko, confuse, reste muette.

- Et bien si c'est comme cela, j'irai chez quelqu'un de plus gentil, qui a de quoi manger tous les jours !

Fière et résolue, NieA s'éloigne, la tête haute. Mayuko demeure pétrifiée, ne sachant si les menaces de NieA sont sérieuses.

- Et bien tant mieux, grommèle-t-elle en montant dans sa chambre. Tant mieux.

Mayuko observe la rue de la fenêtre. NieA est partie.

Cybena. Des spots opaques maculent la piste de rouge, de jaune, de blanc. Une musique dense et lourde bourdonne dans la tête des danseurs. D'autres s'écroulent au bar ou se font servir à table par une femme arborant un masque à gaz et une robe rouge provocante. Certains, enfin, semblent ne pas appartenir à cet endroit. Trois enfants, perchés sur des tabourets plus haut qu'eux, ne prêtent aucune attention à ce qu'il se passe. Mayuko, mal à l'aise, contemple avec ses nouvelles amies ce spectacle qu'elle découvre pour la première fois. Les trois jeunes filles restent collées le dos au mur. Effrayées, fascinées, aucune n'ose se mêler à cette foule dont elle ne peuvent détourner les yeux.

- Tu as vu cette fille ?
- Laquelle ?
- Celle avec tous ces hommes autour d'elle. On dirait Lain.
- C'est vrai.
- Non, ce n'est pas possible. T'as vu comment elle est habillée ? Comment elle les allume ? Ca ne peut pas être elle !

YOSHITOSHI ABE
HIER ET AUJOURD'HUI

YOSHITOSHI ABE EST NÉ LE 3 AOÛT 1971 ET VRAIMENT RIEN NE LE PRÉDESTINAIT AU DESSIN ET MOINS ENCORE À DEVENIR UN ARTISTE AU GRAPHISME SI PARTICULIER. SA VIE RESSEMBLE UN PEU À UN CONTE DE FÉES, PLEINE DE RENCONTRES, DE HASARDS ET DE DÉTERMINATION. UN PEU COMME CELLE DE SES HÉROÏNES D'AILLEURS, LAIN, MAYUKO ET NIEA QUE VOUS VENEZ DE RENCONTRER...

CALLIGRAPHIE & PALETTE GRAPHIQUE

Yoshitoshi ABe occupe une place à part dans le monde de l'animation et du manga. Son graphisme est reconnaissable au premier coup d'œil. Le dessin d'ABe, si particulier, semble se situer aux deux extrêmes de la tradition et de la modernité : l'art traditionnel japonais revisité par ordinateur. Son style est le reflet d'un parcours pour le moins inhabituel. A la maison, ABe n'a jamais eu le droit de lire de manga et quand il sort de l'école, il n'a aucune idée de ce qu'il va bien pouvoir faire. Il tente d'entrer à l'université sans trop de conviction, ni de succès d'ailleurs.

C'est alors qu'un de ses amis, qui vient de recevoir une bourse du magazine *Spirit* pour créer son propre manga, lui propose de devenir son assistant. ABe n'a jamais vraiment touché un crayon et reconnaît d'ailleurs volontiers avoir toujours mal dessiné. Mais il saisit cette opportunité et pendant une année, suit des cours de dessin. Il entre ensuite, en 1993, à la *Tokyo National University of Fine Art and Music*. ABe y étudie le dessin classique japonais.

Très tôt, Yoshitoshi ABe s'est tourné vers l'ordinateur. Il touche à tout et mélange ses influences traditionnelles avec les technologies les plus novatrices. Il est l'un des premiers mangakas à avoir utilisé ce support pour son travail. Dès 1996, ABe monte son propre site internet sur lequel il expose ses dessins. C'est ainsi qu'il est remarqué par le producteur de *Lain*, Shudegi Ueda qui tombe dessus par hasard. Ce dernier le contacte aussitôt pour lui proposer de réaliser des études de personnages pour sa série. Toute l'équipe est séduite par son graphisme et il est décidé qu'ABe rejoindra la production une fois ses examens terminés. Nous sommes en 1998, l'aventure *Lain* peut commencer.

PERCEPTION & RÉALITÉ

La série connaît un large succès au Japon et surtout aux Etats-Unis. Le public semble conquis par le graphisme d'ABe qui colle parfaitement à l'ambiance étrange et hypnotique de *Lain*. ABe a su se créer rapidement un style qui lui est propre. Un style hérité directement des maîtres japonais et de l'emploi de l'ordinateur. ABe n'a que très peu d'influence manga, à part Hoshino, Fuji et Murata qu'il découvre pendant ses premières années à l'université quand il commence à publier ses premiers travaux.

Son dessin est presque hyperréaliste. Partout où se promène notre regard, on a l'impression de pénétrer dans un monde familier. ABe met l'accent sur sa perception du monde. Il ne tente pas de représenter la réalité mais de reproduire ce qu'il perçoit. Ses dessins sont le reflet de ce qu'il voit : pas de ligne de fuite tracée à la règle, ni de détails trop précis, juste cette " impression " de ce qui l'entoure. " J'essaie de faire confiance à mon sens de la réalité " dit il. " Pour construire une image on utilise de nombreuses références à des objets existants, mais si ces références deviennent plus fortes que notre sens de la réalité, alors l'image vole en éclat. Pour dessiner des habits, des accessoires, il ne faut pas trahir la réalité de l'objet, de ces choses que l'on peut toucher. Le dessin n'est qu'une façon de faire sortir ce que l'on a déjà dans la tête. "

La seconde série d'ABe est *NieA_7*, on y retrouve tous les ingrédients du graphisme d'ABe mais cette fois ci le ton est plus léger. C'est en parcourant les carnets de croquis d'ABe, que Shidegi Ueda tombe sur cette petite alien qui ne pense qu'à se bâfrer. Il est aussitôt séduit et décide alors de commencer une nouvelle série basée sur ce personnage. Au final, *NieA_7* est un petit bijou d'humour et de tendresse, bien moins sombre que l'univers de *Lain*.

Jérôme Martineau

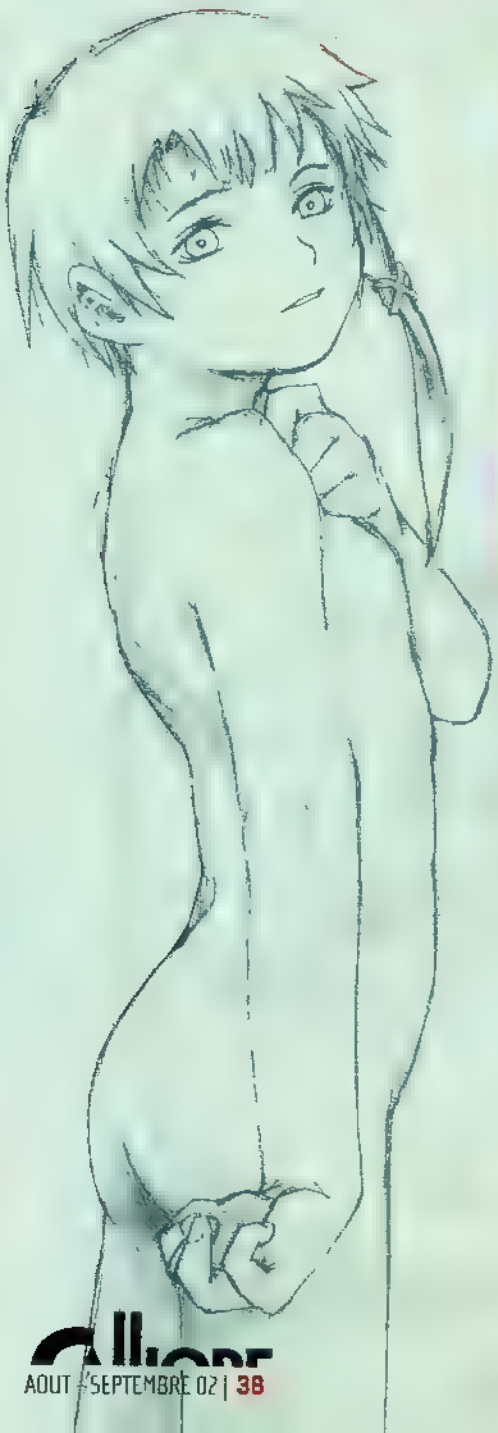
WHITE RAIN & HAIBANE RENBEI

Yoshitoshi ABe travaille actuellement sur deux projets de manga. *White Rain* est l'histoire de deux jumelles androïdes qui tentent de survivre dans l'immeuble-labyrinthe qui leur sert de réalité. Publiée par Fanboy cette histoire devrait bientôt voir le jour aux Etats-Unis. *Haibane Renbei* est le second projet d'ABe. Ce dernier n'en parle qu'à mots couverts : " Ca parle des rapports humains mais, comment dire... Il s'agit principalement de la distance entre les hommes et les femmes... C'est l'histoire d'un groupe de jeunes gens qui grandissent. "

PORTRAIT
ABe

LAIN
IRRÉALITÉ VIRTUELLE

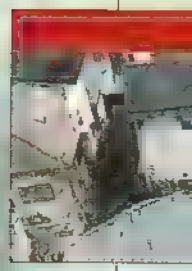
SERIAL EXPERIMENT LAIN : 13 ÉPISODES QUI VIENNENT SE SUPERPOSER COMME LES DIFFÉRENTES COUCHES D'UNE RÉALITÉ FAMILIÈRE. UNE EXPÉRIENCE QUI VIENDRAIT ALTÉRER NOS PERCEPTIONS. ET CETTE VOIX QUI ÉCLATE DE RIRE AVANT CHAQUE GÉNÉRIQUE ET QUI HURLE : « PRESENT DAY. PRESENT TIME. » MAIS DANS QUEL MONDE SOMMES-NOUS ?

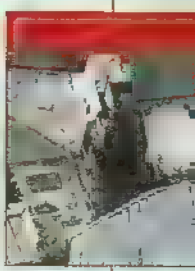


LA PETITE FILLE ET SON DOUBLE

Le matin. La gare. Le train. Chaque jour, sous un ciel tissé de fils électriques, Lain se rend à l'école et n'y parle à personne ou presque. Chez elle, elle passe ses journées déguisée en nounours à jouer avec ses peluches. Lain est une petite fille timide, très discrète. Elle ressemble plus à une gamine de dix ans qu'à une lycéenne. Lain est encore dans le monde de l'enfance et ce ne sont certainement pas ses parents qui l'aideront à grandir, vu le peu d'attention qu'ils lui prêtent. Une mère qui ne lui parle pas et un père qui passe plus de temps devant son ordinateur qu'en compagnie de sa famille

Tout bascule le jour où son double fait irruption dans sa vie. A l'école, Lain, qui n'a jamais parlé à personne, est abordée par Alice et ses amies. Elles sont sûres de l'avoir aperçue hier en boîte, au Cyberia. Mais si différente ! La Lain qu'elles ont vue était déchaînée, ardente, provocante et attirait sur elle tous les regards. Rien à voir avec celle qui est dans leur classe. Pour cette autre Lain, ce premier contact échangé avec des jeunes filles de son âge marque son entrée dans un monde qui jusque là l'ignorait. Le début d'une amitié, les premiers sentiments, les premières sensations et la réalité qui s'ouvre à elle. Mais une drôle de réalité, décalée, étrange. Chacun est persuadé de l'avoir déjà vue. Qui sur la piste de danse, qui dans la rue ou dans le Wired, sur le réseau. Et Chisa, cette élève qui s'est suicidée la veille, dont tout le monde





au lycée reçoit un mail. Le soir même, Lain allume son vieux navi qu'elle n'avait quasiment jamais touché. Un mail l'attend, un mail de Chisa : « Rejoins-moi. » En une journée, Lain s'est éveillée. Une double naissance pour cette petite fille qui, pour la première fois, ouvre les yeux sur le monde qui l'entoure et l'univers virtuel du Wired.

OMNIPRÉSENCE

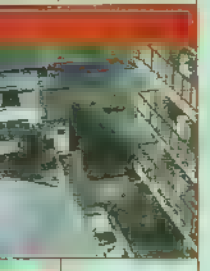
Serial Experiment Lain nous plonge dans un univers étrange et fascinant. Déroutant, dérangeant presque. Au fil de ces treize épisodes aux noms énigmatiques et évocateurs : *Weird, Religon, Ego, Infornography* ,. on se retrouve absorbé, hypnotisé par ce flot d'interrogations que la série soulève sans jamais vraiment y répondre. On est accroché, ferré comme un poisson en eaux troubles. Toutes ces questions qui continuent de se heurter dans nos têtes ne sont d'ailleurs pas étrangères au succès de *Serial Experiment Lain*. Quelles réactions a-t-elle bien pu provoquer en nous ? Est-elle le sujet de cette expérience... ou est-ce nous ?

Car cette petite fille aux grands yeux ne fait que nous dévoiler les recoins obscurs de l'univers dans lequel nous vivons. Le dessin de Yoshitoshi ABe nous montre une réalité familière, si proche de celle que l'on côtoie chaque jour. La série est pleine de scènes quotidiennes, les même images qui reviennent sans cesse : la foule, le train, la rue qui mène à la maison de Lain, ces même visages absents des gens devant les grands magasins, le piéton alternativement vert ou rouge comme pour réguler l'existence humaine... Toutes ces répétitions viennent créer un effet de réel des plus troublant.

Lain est partout, omniprésente. Elle rassemble autour d'elle tous les mythes modernes : de Roswell, aux rêveries cyberpunk de la fin du siècle. La série joue sur toutes ces peurs inconscientes qui nous traversent chaque jour. Face à un monde qui évolue de plus en plus vite, il reste tant de choses que nous ne comprenons pas et que ne prenons pas le temps de regarder. Alors, elles restent dans l'ombre et viennent nourrir nos fantasmes.

EXPÉRIENCE ET INNOCENCE

Intriguée, la petite Lain va peu à peu sortir de son mutisme pour tenter de cerner ce qu'il se passe autour d'elle. Le suicide de ces gens qui affirment ne pas avoir besoin de rester dans ce monde, et le souvenir de ce garçon aux yeux exorbités qui l'a fixée avant d'avaler son arme. Les tâches de sang sur elle, sur son visage. L'amitié d'Alice, les relations entre les gens, ses parents, sa sœur. Toutes ces choses qui lui sont étrangères.



De plus en plus, Lain passe ses nuits penchées sur son navi à la découverte du Wired. Elle entre en contact avec les Knights, une société secrète qui vénère un Dieu informatique. Dans le Wired aussi, la violence du monde envahit les cloisons virtuelles du réseau. Les Player Killers se multiplient. La compétition, le pouvoir, la domination viennent s'installer dans cet univers de communication où chacun semble maintenant libre de céder à ses penchants. Au centre de sa chambre, le navi se métamorphose et grossit. Il devient une sorte de cocon mi- mécanique mi-organique autour de Lain. Que va-t-il en sortir ?

Les limites entre les deux mondes s'estompent. Le Wired et la réalité se mélangent, se superposent. Dans le ciel de Tokyo, Lain apparaît comme une icône religieuse : une silhouette géante qui écarte les nuages.

Au milieu des machines, elle rencontre Dieu... ou est-ce un imposteur ? Partie à la recherche de l'autre, Lain va finalement se découvrir elle-même. Et le rôle qu'elle doit tenir, jusqu'à l'apothéose.

Serial Experiment Lain laisse un goût bizarre dans la bouche. L'humanité n'est-elle qu'une simple masse d'informations, susceptible d'être stockée puis véhiculée autour de la Terre ? Et tous ces hommes reliés entre eux, comme un gigantesque réseau de neurones, un super cerveau planétaire ? Dans le Wired, le corps est obsolète et la réalité, qui s'efface devant le virtuel, s'envole elle aussi en fumée. Et Lain... l'incarnation d'une conscience collective ou d'une divinité venue racheter nos fautes ? Toujours ce même péché de l'homme qui veut jouer à être Dieu. Entre le corps et l'omniprésence dans le Wired, c'est elle qui devra choisir.

Jérôme Martineau

NieA_7
ALIENS NUMBER 7
& COUP DE BLUES.

CHANGEMENT DE DÉCOR POUR CETTE NOUVELLE SÉRIE EN 13 ÉPISODES D'UNE VINGTAINE DE MINUTES : LE JAPON RURAL. CHANGEMENT DE TON ÉGALEMENT, LOIN DU THRILLER TECHNOLOGIQUE INQUIÉTANT, RETROUVONS LA BONNE HUMEUR, LE LOUFOQUE ET LE CURRY.

UN ÉTÉ AU JAPON.

Oui mais quel Japon ! Le vaisseau-mère s'est écrasé sur Terre il y a dix ans, déversant sa cohorte d'Aliens sur l'île du Soleil levant. Ce qui apparaîtrait comme un événement d'une ampleur dantesque dans notre univers n'a été ici qu'un fait divers. Les extraterrestres ont l'apparence humaine, excepté leurs oreilles pointues, elfiques, et leur antenne spirale fichée au sommet de leur crâne. Oubliant le motif de leur venue, ils se sont parfaitement intégrés dans la société. L'office de l'immigration alien leur attribue un statut social, de plus cinq à moins cinq. NieA, la sans antenne, est une moins sept, d'où le titre, à prononcer Ni-a under seven.

Qui est NieA ? Demandez donc à Mayuko : une petite peste, un parasite qui ne pense si le terme peut lui être appliqué – qu'à manger, dormir et fabriquer des ovnis en carton-pâte au milieu de sa chambre ! Elle squatte aux bains Enohana, et a élu domicile dans le placard de l'étudiante. Demandez à Chiaki, l'ovni-maniaque : l'esprit de la transcendance cosmique, rien de moins ! Demandez à Karma, l'Alien chinoise guindée : la honte de la race alien. Mais demandez à Kotomi, la gérante des bains, ou à Genzô, le grand timide : NieA est la liberté.

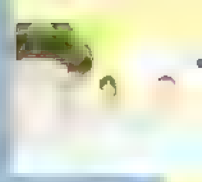
ALIENS OU HUMAIN : QUI SONT LES PLUS FOUS ?

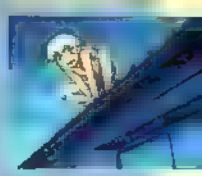
Mayuko est la véritable héroïne de la série. C'est une jeune étudiante de 19 ans, sans le sou. Son père est mort, sa mère vit au loin. Pour assurer sa subsistance, elle jongle avec des petits boulots. Livraison de journaux aux aurores. Nettoyage des bains Enohana après les cours. Service au restaurant « Quartier » le soir. Cela semble triste, n'est-ce pas ? Et bien pas du tout ! Dès les premières minutes du premier épisode, le ton est donné : burlesque, loufoque, délirant ! Parce que NieA est là, l'Alien insupportable qui rouspète tout le temps car Mayuko ne lui rapporte pas assez à manger. Et les chamailleries commencent, la musique devient loufoque, les personnages se déforment pour n'être que des caricatures. On pense à *Lamu*. On pense au *Collège fou fou fou*. Le dessin et l'animation, épurés à la base, sont esquissés, minimalistes, pour appuyer la comédie. Les yeux deviennent carrés. Les visages s'allongent. Les mâchoires pendent littéralement par terre. Et il n'y a pas que Mayuko et NieA qui mènent la danse, la série s'enrichit de personnages sérieux pouvant d'un moment à l'autre basculer dans l'irrationnel : Yoshioka, honnête travailleur zélé, investi d'une jouissance presque démoniaque quand il alimente la chaudière des bains ; Chiaki, la seule amie de Mayu, prise de crise de démence sur son ordinateur portable lorsqu'elle entend quoi que ce soit en rapport avec la culture alien ; Chada, l'extraterrestre au look hindou qui utilise sans le savoir des expressions grossières. Et il y a l'adorable Chie, 9 ans, qui parle comme une adulte à son père, Shuei, à l'insouciance d'un enfant.

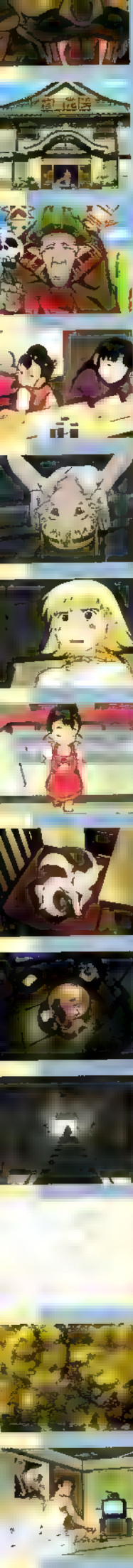
Très touchante, la petite Chie.

Et il y a Genzô, Karma, Kotomi... autant de personnages à découvrir, qui apparaissent, vont et viennent, qui s'étoffent au cours de la série pour acquérir une véritable profondeur.

Mayuko & NieA_7







LA GENÈSE DE NIEA_7

A l'origine de l'anime, un manga créé par toujours Abe. On y retrouve une petite extraterrestre échouée sur terre, perplexe devant une boîte de médicaments efficaces, aucun manga n'est indiqué pour son apprentissage étranger ! De poursuivre avec des aventures burlesques et inédites.

Après avoir réalisé *Serial Experiment Lain*, Shukogawa et Abe voulaient aller vers une histoire plus légère et « stupide » d'après ABe. C'est ainsi qu'Iwata propose à Abe d'adapter à l'écran son manga. La première diffusion commença en avril 2001.

LE FROID AU CŒUR DE L'ÉTÉ.

Chacun des treize épisodes est une aventure ordinaire dans un univers extraordinaire. On va rechercher de l'huile alien pour alimenter la chaudière, on assiste aux querelles ridicules au suprême conseil de la race extra terrestre, ne comptant pas plus de cinq individus, on élabore des stratégies pour espionner les bains concurrents...
Pourtant.
L'étrange au quotidien est devenu normal, et les personnages, cantonnés dans leur petite vie, rêvent de sensationnel. A travers le voile éblouissant de l'humour, la réalité jette ses reflets sombres ; levez le voile, elle révèle son obscurité. La vie de Mayuko n'est que labeur, sans satisfaction apparente. Brillante en cours, son avenir est pour elle une inconnue. Elle ne semble pas se souvenir du passé et vit donc dans un présent peu reluisant. Elle n'a qu'une amie, qui s'est imposée à elle. Par ce côté, elle évoque Lain. Mais ici, son absence de vie sociale est due à une timidité embarrassante assortie d'une gêne de sa condition modeste.
NieA l'agace, elle ne comprend pas les mécanismes de pensées de l'Alien indomptable. Mais elle l'aime. Et ne sait comment lui dire. Incommunicabilité. Les bains Enohana vont mal : le bilan, mois après mois, s'aggrave. Peut-être vont-ils être vendus. Le restaurant Quartier n'a pas de client. Ou si peu. Tous les personnages semblent embourbés dans leur destinée qui ne décolle pas. Destinée qu'ils acceptent en courbant le dos, mais avec le sourire. Même le temps semble avoir délaissé cette banlieue rurale de Tokyo. Aucune voiture. De vieux téléphones. Des bornes de jeux vidéos démodés.

La comédie vire à la comédie dramatique. Aucun mot n'est jeté sur ce sentiment qui envahit Mayuko. La mélancolie ? Non, quelque chose de plus profond et de plus lourd. Barbara l'aurait appelé le mal de vivre, qui arrive soudain, au creux d'un rein. Mais qui peut disparaître, un beau matin..

Hilarant, nostalgique, déjanté, sensible, juste, mélancolique, sincère et loufoque sont parmi les adjectifs qui déboulent pêle-mêle à l'esprit lorsqu'on tente de décrire cette série. Qu'a-t-on vu pendant treize épisodes ? Rien. Une douce chronique du temps qui passe. Une tranche de vies, dans un univers décalé. Et pourtant, tout : ces petits riens, ces instants de joie, ces jours de lassitude, ces espoirs perdus et renaissants, ces sourires et ces larmes qui composent, jour après jour, le quotidien.

Joël Bloch

INCONTOURNABLE
SAKAGUSHI

IKKYU LE MOINE DU VENT FOU

LA VIE D'UN MOINE BOUDDHISTE PROVOCATEUR, AUSSI POCHTRON QUE DÉBAUCHÉ. UN IMPROBABLE VOYAGE SPIRITUEL QUI LAISSE SEREIN ET JOYEUX.

Abandonner la voie du sabre

A feuilleter rapidement les quatre tomes de *Ikkyu*, on peut croire qu'il s'agit d'une de ces grandes fresques médiévales japonaises pleines d'actions et de prouesses guerrières. C'est une erreur. Hisashi Sakaguchi a choisi d'utiliser le manga pour conter la vie d'Ikkyu, un maître zen du XVème siècle qui a cherché à purifier la pratique bouddhiste dans une période troublée de l'histoire japonaise. Ce qui constitue l'attrait habituel de ce genre de récit est relégué en second plan : le récit se concentre sur la vie personnelle et spirituelle d'un mystique. Etonnant et magnifique.

Printemps, été, automne et hiver

Le premier tome présente le petit Sengukumaru, fils illégitime de l'empereur du Japon, que sa mère place à l'âge de 6 ans dans un monastère. La joie de l'enfance se mêle à la progression dans la sagesse bouddhiste ; un récit très frais qui nous attache d'emblée au personnage. Le deuxième tome conte le cheminement spirituel du jeune homme qui se tourne vers une pratique bouddhiste austère. Il atteint l'Eveil et prend le nom d'Ikkyu – un repos. Au cours de ses pérégrinations, il partage les malheurs et les souffrances du peuple japonais. La famine et les guerres incessantes font des milliers de victimes. Le moine, par delà son éveil spirituel individuel, devient de plus en plus contestataire. Il refuse l'isolement contemplatif des moines pour prendre un travail et vivre dans le siècle. Dans le tome trois, la situation déjà abominable empire. Ikkyu adopte définitivement une voie qui rejette tous les dogmes du bouddhisme institutionnel qu'il juge corrompu : rejet des inféodations au pouvoir, abandon de la chasteté et de la sobriété et recherche de l'essence profonde du bouddhisme. Cet album est l'histoire de la révolte étrangement sereine et joyeuse du moine, qui prend le parti du peuple. Enfin, le quatrième et dernier tome est celui de la sérénité et de la mélancolie. Les dernières contradictions se résolvent, la paix est faite avec les anciens ennemis. L'hiver de la vie d'Ikkyu sera illuminé par Oshin, une jeune saltimbanque aveugle, dernier amour du moine.

Le trésor aux multiples facettes

La lecture de ces plus de 1200 pages est passionnante de bout en bout. C'est la diversité qui séduit. Le parcours personnel et spirituel du personnage est complété par un arrière-plan très riche et detaillé qui dévoile le Japon médiéval comme peu l'imaginent. Les troubles politiques, les grandes batailles sont brillamment évoqués, révélant une structure sociale parfois bien difficile à suivre. Les mutations de l'époque surprennent : la généralisation de l'usage de la monnaie, les excès du prêt à usure ou le développement des maisons de Saké. La vie quotidienne est retranscrite fidèlement avec force détails. C'est un voyage dans le temps, pour découvrir villes et campagnes, que nous faisons sur les pas d'Ikkyu. Enfin, au travers de l'histoire d'une famille d'artistes de cour, c'est la naissance du théâtre Nô qui est dépeinte de façon saisissante. Au cours du récit ces trames s'entremêlent pour donner la richesse et l'épaisseur de cette série incontournable.

La voie du pinceau

Le dessin sert parfaitement la diversité du récit. Le graphisme mêle dans une parfaite harmonie des passages aux tons très différents. Le lyrisme domine dans les représentations symboliques des progrès et difficultés de la démarche spirituelle d'Ikkyu. Ces planches constituent un véritable exploit graphique et narratif. Grands à-plats noirs, perspectives déformées et hallucinantes personnifications de concepts spirituels arrivent à faire ressentir la quête du moine zen. Les parties traitant des rivalités entre les différentes écoles de Nô et de leurs conceptions esthétiques sont tout aussi saisissantes. Le graphisme se fait plus intime, plus sensible, dans les récits de la vie quotidienne du héros dont on se sent plus proche en partageant ses petites activités. Parfois le dessin sait se faire plus léger, usant de la caricature lorsque l'humour et la dérision viennent ponctuer le récit. L'expressivité du trait dans les portraits achève de donner une épaisseur à une galerie de personnages secondaires étonnants qui ancrent l'histoire dans le quotidien : Sogen, premier disciple d'Ikkyu plus pêcheur que moine, Gonza le samouraï devenu vendeur de parapluies ou le petit colporteur de sandales, infatigable compagnon de travail d'Ikkyu. Enfin, le dessin des scènes d'actions et de batailles ou des descriptions de personnages historiques sait être d'un classicisme épique plein d'énergie. Mais peut-être est-ce là la partie la moins intéressante de cette oeuvre.

HISASHI SAKAGUCHI

Né en 1946, Hisashi Sakaguchi abandonne l'école à dix-sept ans pour entrer au studio d'animation Mushi Productions. Il y travaille sous la houlette du grand Osamu Tezuka. Assistant animateur puis directeur d'animation et producteur, Sakaguchi choisit de se lancer dans la bande dessinée en 1969, travaillant sur diverses histoires courtes de science fiction ou de fantastique. En 1984, il entame sa première grande œuvre, les 1400 pages de Fleur de Pierre un récit sur la seconde guerre mondiale en Yougoslavie. Suit Version, puis Ikkyu. La finesse de son trait, sa faculté à exprimer graphiquement le choses les plus abstraites et la beauté de ses paysages en ont fait un maître. Il achève de dessiner la vie du moine du vent fou en 1995, peu de temps avant de s'éteindre lui même.

L'ombre de toute lumière

Cette grande fresque sur le Japon médiéval a été écrite par un japonais pour des japonais. Beaucoup d'informations évidentes au lecteur japonais ne sont que suggérées. Cela peut désorienter un occidental. Mais toutes les surprises, les interrogations que suscite cette série font peut-être aussi partie de son charme et peuvent pousser à se documenter. En revanche, certains passages historiques mettant en jeu des personnages connus sont trop lourdement didactiques. Ils sont d'autant plus gênants que faisant appel à une culture générale que nous n'avons pas, ils demeurent obscurs. Le début du troisième tome s'essouffle un peu, se perdant dans des luttes dynastiques. L'album reprend heureusement tout son intérêt dès que l'intrigue se resserre sur *Ikkyu*.

L'empire du soleil levant

Mais ces remarques ne doivent pas faire hésiter à découvrir cette série. Avec *Ikkyu* on sort des classiques histoires de samouraïs pour découvrir de façon extrêmement évocatrice un autre Japon. Peut-être cette histoire où mysticisme et vie quotidienne se mêlent est-elle plus révélatrice de la réalité que les gestes violentes qui font des adeptes du Bushido des presque super-héros.

Gwael Bernicot

BIOGRAPHIE D'UN MYSTIQUE ANARCHISTE AU COEUR D'OR, IKKYU EST UN CHEF D'ŒUVRE DE SENSIBILITÉ ET D'HUMANITÉ.

UNE STATUE, UN BAS RELIEF QUI RESSEMBLE À UNE GRAVURE DE DÜRER. ET DESSUS, LA SILHOUETTE MASSIVE D'UN GARS TOUT ROUGE EN TRENCH-COAT, UNE PAIRE DE CORNES SCIÉES SUR LA TÊTE ET UN ÉNORME GANT EN FERRAILLE AU BOUT DU BRAS : HELLBOY. LE PLUS SOUVENT, IL N'EST PAS SEUL ET CASTAGNE À TOUT VA DES MONSTRES TROIS FOIS GROS COMME LUI. SON PAPA : MIGNOLA. MAIS OÙ DIABLE A-T-IL TROUVÉ SON REJETON DES ENFERS ?

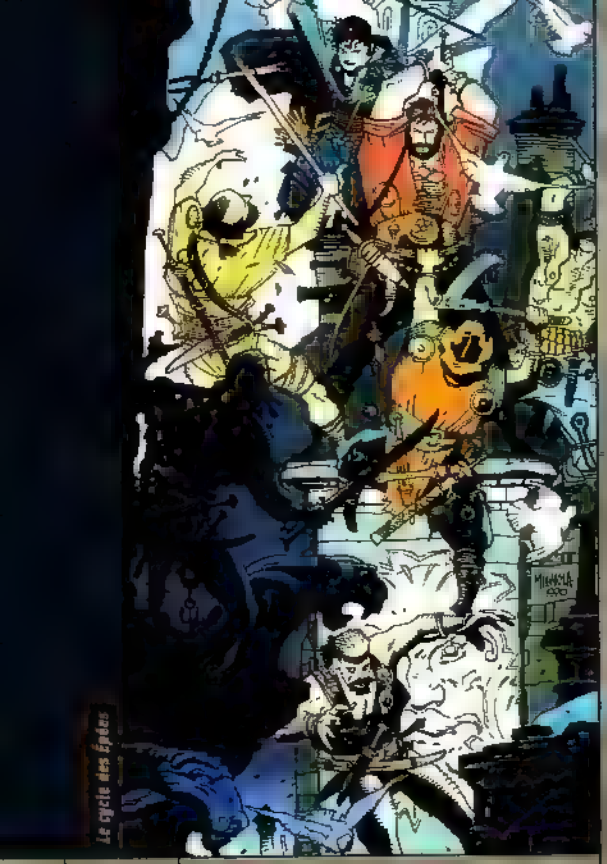
ATMOSPHÈRE MIKE MIGNOLA

Mike Mignola a déjà derrière lui une certaine carrière dans le comics. Il commence, en 1982 chez Marvel, une longue série de petits boulots alimentaires. Comme encreur tout d'abord. Mais le bougre n'est pas très bon. Aussi, on l'encourage à tenter sa chance au dessin. Sur les conseils d'Al Milgrom, il dessine sa première histoire. Ce n'est toujours pas très concluant mais il s'accroche. Il enchaîne les albums et développe ce graphisme si particulier. Jusqu'au jour où il crée *Hellboy*...
Aujourd'hui, celui qui pensait finir comme un simple artisan de la bande dessinée, est devenu l'un des artistes les plus importants de sa génération

LA GRANDE ÉVASION

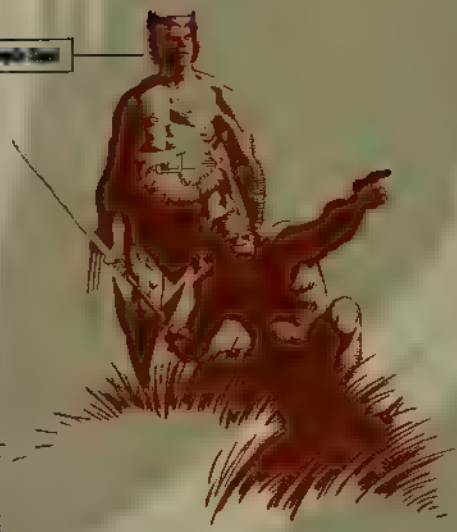
Mike Mignola a toujours été l'homme des grandes épopées. Il y a chez lui un sens de la grandeur, de la démesure. Le moindre incident prend tout de suite des proportions titanesques, épiques. Pourquoi jouer une scène dans une petite chambre alors que le monde entier est à sa disposition ? Ses premiers éditeurs ne s'y sont d'ailleurs pas trompé. Mignola a su donner à une œuvre comme *Doctor Strange & Doctor Doom* un écho dantesque et grandiose qui vient contrebalancer l'ambiance quasi-intimiste de cette rencontre et magnifier les deux personnages. C'est également lui qui emmène Wolverine dans le monde préhistorique de la Terre Sauvage et fait de *Jungle Saga* un vibrant hommage à Frazetta et la BD d'aventure des années 50.

Mignola va enchaîner les grandes odyssées cosmiques ou fantastiques. Mais malgré ces espaces toujours plus vastes, il va commencer à se sentir à l'étroit au milieu de ces héros dont il ne peut faire ce qu'il veut. A l'étroit également, dans un style graphique qu'il ne peut pousser à bout de peur



d'effrayer les majors que sont Marvel et DC. Pour ses premières tentatives d'évasion, Mignola va, bizarrement, se tourner vers l'adaptation. Il commence, en 1990, avec l'œuvre de Frantz Lieber, *Le cycle des Epées*. Entre le Souricier Gris, fringuant voleur et coureur de ces dames, et Fafhrd, le barbare bon vivant, Mignola va trouver l'équilibre qu'on retrouvera plus tard chez *Hellboy* : un certain sens de la réparti et un humour percutant. Il va également commencer à mettre en place cette ambiance sombre et étouffante qui lui est propre. Les décors qu'il dessine possèdent une singularité dont se dégage cette atmosphère surannée si particulière qui va devenir sa marque de fabrique. La seconde adaptation à laquelle Mignola se frotte est le *Dracula* de Coppola. Très fidèle au film, *Dracula* marque une avancée décisive dans la carrière de l'artiste. Cette fois-ci, il ne travaille ni pour Marvel, ni pour DC et peut donc s'affranchir de leurs contraintes éditoriales, même s'il reste soumis à la vigilance des producteurs du film. Mignola fait un usage renforcé du noir et des silhouettes. Il simplifie volontairement tous les éléments de son dessin pour se concentrer sur l'action et l'atmosphère du moment. N'ayant qu'à suivre le découpage du film, toute son attention est concentrée sur l'image qu'il doit réaliser et l'émotion qu'elle doit produire. *Dracula* est une œuvre superbe dans laquelle on retrouve tous les prémices des futurs travaux de Mignola, et qui marque le début de son long chemin vers la simplification, vers l'épure.

Ces adaptions lui auront également permis de travailler avec les plus grands noms du comics : Howard Chaykin, Roy Thomas, Al Williamson, Mark Chiarello. Chacun dans leur domaine, le script, l'encrage et la couleur, ils lui ont ouvert la route qu'il désirait prendre. De Chaykin, il reprendra la cadence et le ton des dialogues qui viennent rythmer les scènes d'action. De Williamson – l'un des grands maîtres américains de l'encrage – il retiendra la sobriété et la précision. Enfin, on retrouvera Mark Chiarello aux couleurs sur les premières aventures d'*Hellboy*. Mignola a maintenant clairement en tête la direction dans laquelle il veut emmener son travail. Aussi lorsque son ami Arthur Adams, lui fait état de ses discussions avec Frank Miller, John Byrne, Walter Simonson qui parlent de créer un label sous lequel chacun pourrait venir créer et détenir ses personnages, il est emballé. Et quand on lui propose de venir avec eux, il n'en croit pas ses oreilles. C'est l'heure pour Mignola d'entrer dans la " Legend. "



AU MILIEU DU PONT

Legend est le nom du label sous lequel Mignola publie pour la première fois les aventures de *Hellboy*, aux côtés du *Sin City* de Miller, des *Next Men* de Byrne et du *Concrete* de Chadwick. C'est en compagnie de ces noms aussi prestigieux que Mignola débarque sous les feux de la rampe. *Legend* va permettre à Mignola de s'affranchir totalement de ses anciennes contraintes financières et éditoriales pour se concentrer sur son graphisme et ses histoires. Pour la première fois de sa vie, il peut écrire et dessiner ce qu'il veut ! Cet élan de liberté va lui permettre d'affirmer son style, personnel et particulier, et de devenir un auteur à part entière.

" A smart book for guys who want an old-fashioned adventure " (une BD intelligente pour ceux qui veulent de la bonne vieille aventure). C'est le projet qu'il a en tête en créant *Hellboy*,

Le Linceul Vert

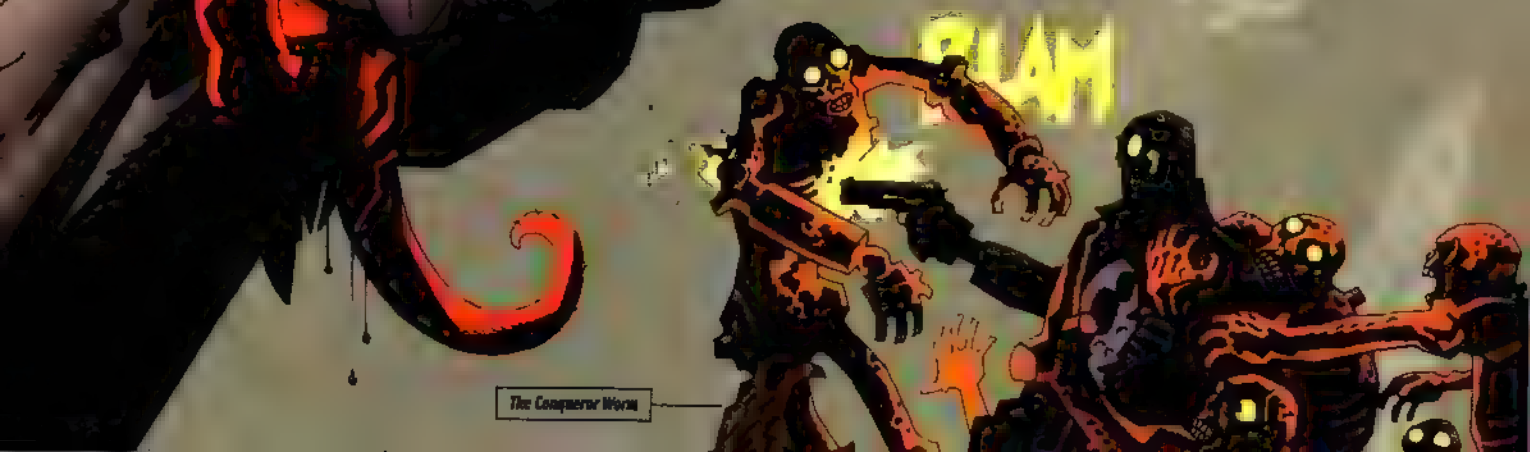
une série dans laquelle il pourrait tout faire. Mignola est passionné de légendes et de folklore. Il s'est toujours abreuvé de littérature fantastique et de récits d'horreur. Et ce qui ne faisait que transpirer à la surface de ses anciennes œuvres, peut maintenant s'exprimer librement à la surface des pages. Mais ce que Mignola aime par-dessus tout, c'est dessiner des monstres en train de se battre. Fasciné par la "super-héroïsation" des mythes nordiques qu'avaient réalisée Stan Lee et Jack Kirby, ajoutant une atmosphère qui vient donner un véritable intérêt à l'histoire. *Hellboy* n'est pas un énième comics de super héros mais un amalgame de mythes modernes et anciens, un récit fantastique croisé avec un film d'action. L'un des plaisir de Mignola est de puiser dans le folklore une source d'inspiration qui poussera ses lecteurs à creuser, à en chercher les origines. Dans *Les Loups de St Auguste*, il reprend la légende de Saint Patrick transformant une bande de pa ens hystériques en une meute de loups à sa façon. Avec en plus pour *Hellboy*, la satisfaction de jouer du crucifix comme d'une batte de base-ball ..

I'LL BE A MOOD GUY

Mignola a tenté de retrouver la même énergie *Hellboy* est une espèce de synthèse entre ses aspirations, d'un côté son goût pour le folklore et les ambiances mystérieuses et de l'autre cette envie de dessiner des bastons démesurées. Mignola a réussit à préserver l'énergie et la fraîcheur des aventures de Kirby tout en y

Hellboy est à l'image de son auteur : à mi-chemin ; trop avant garde pour des éditeurs comme Marvel ou DC et trop commercial pour véritablement faire partie des indépendants.

Presque colosse



The Conqueror Worm

LA GALAXIE HELLBOY

Hellboy est devenu le personnage phare de Mignola, si bien qu'il est parfois plus populaire que l'auteur lui-même. Pourtant, ni l'auteur ni l'éditeur n'avaient la moindre idée de comment le comics allait marcher, ni du succès que pourrait rencontrer ce demi-démon en trench-coat. Mignola était un auteur atypique qui avait réalisé quelques albums qui s'étaient bien vendus et d'autres vraiment pas. Pari gagné donc, pour Dark Horse et Mignola. Au final, il semble qu'il ait réussi à trouver ses lecteurs. Nombreux étaient qui lui reprochaient de plaquer son style sur des personnages comme Wolverine ou Batman. Désormais, plus personne ne pourra dire : "Je préférais quand c'était dessiné par Arthur Adams" car Hellboy est le personnage de Mike Mignola et de personne d'autre. Et si son héros s'éclipse parfois des mains de son créateur, c'est pour rejoindre le royaume de produits dérivés, jouet, statuette et même un jeu vidéo pas franchement réussi. On aura également tout loisir cet été de retrouver Hellboy en jeu de rôle dont le développement a été confié à Steve Jackson Games. Gorille géant ou homme-amphibien, ce sera aux joueurs de résoudre les enquêtes du Bureau des Investigations Paranormales et de marcher sur les traces d'Hellboy.

Abe Sapiens

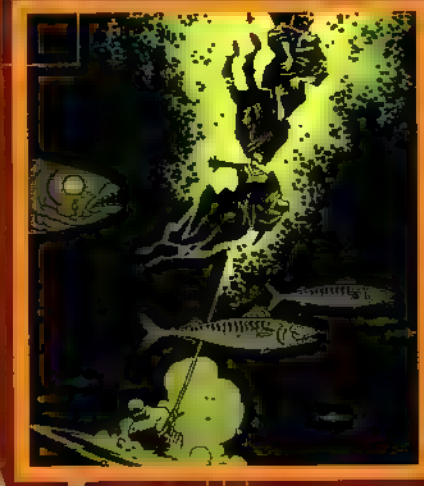
Mais c'est surtout le projet d'adaptation en film qui retiendra notre attention. Mignola vient juste de s'envoler pour Los Angeles pour commencer l'écriture du script. S'en suivra ensuite plusieurs mois de tournage à Prague ! Car, contrairement aux usages d'Hollywood, l'auteur lui-même a été invité par le réalisateur à être producteur associé sur le film. Le budget alloué par Universal à Guillermo del Toro (Blade II) pour la réalisation du film est 60 millions de dollars. Et c'est un Ron Perlman retouché par ordinateur qui devrait incarner Hellboy. Promis, on vous tiendra au courant, mais le film ne sortira pas avant fin 2003.

Cet état de fait convient très bien à Mignola et lui permet de changer de registre aussi souvent qu'il le veut. *Hellboy* peut continuer à affronter les monstres les plus délirant tout en continuant à s'interroger sur ses origines. Cette question occupe une place importante dans le moteur de la série. Si, au début, Mignola se

refusait à explorer les origines d'*Hellboy*, certains indices sont venus se glisser dans ses histoires et l'auteur s'est finalement décidé à affronter le problème. *Hellboy* n'est au départ qu'un simple enfant-démon invoqué sur Terre (ce qui est déjà beaucoup). Toutes ses premières aventures tournent autour des enquêtes qu'il mène pour le Bureau des Investigations Paranormales, mais très peu sur ses aspirations personnelles. Mignola explique volontiers que ce qui l'intéressait d'abord était de confronter son personnage à des situations auxquelles il n'était absolument pas relié. C'est le cas de *The Corpse & The Iron Shoes*, deux incursions dans le folklore irlandais où *Hellboy* n'a rien à voir avec ce qu'il se trame. C'est comme cela qu'il s'est retrouvé avec (littéralement) un cadavre sur le dos. Mais au fil des épisodes, le filet s'est resserré autour de son personnage et Mignola, emporté par son récit, nous dévoile une partie de ses origines. A la fin de *Wake the Devil*, *Hellboy* apprend qu'il est le fils de la bête et que c'est lui la créature de l'Apocalypse. Mais c'est là toute la force du personnage, de nier ce qu'il est pour tenter de devenir ce qu'il veut être. Il vient de l'enfer et voudrait faire le bien. D'ailleurs, il ne s'en tire pas si mal.

IN THE MOOD FOR BIG BASTONS

Mike Mignola est un conteur à part entière qui s'inscrit dans la lignée des écrivains fantastiques et des bardes. Ce n'est pas un hasard si l'on retrouve l'œuvre de Poe régulièrement dans les aventures d'*Hellboy*, que ce soit la maison Usher dans *A Box full of Evil* ou les premières lignes du poème *Ligeia* dans *The Conqueror Worm*. Mignola parvient à recréer graphiquement cette atmosphère si particulière propre aux récits d'horreur, sans toutefois sombrer dans le mélodrame. Comme dans les histoires que Bernie Wrightson dessine à la fin des années 60 pour les magazines *House of Mystery*, *House of Secret* ou *Witching Hour*, on retrouve chez lui cette même cadence infernale qui plonge le lecteur dans l'angoisse. Cette influence de Wrightson le génial dessinateur de *Frankenstein*, se reflète également dans ses jeux de lumières, entre des lignes claires et des aplats de noires qui viennent rythmer d'eux même la narration. Mignola met tout en œuvre pour créer cette ambiance pesante sans pour autant alourdir l'histoire. Si la simplification de son dessin lui permet de se concentrer sur l'action, elle lui permet également de dégager le récit de tout élément superflu et de mettre l'accent sur l'atmosphère de chaque page.



Tout au long de sa carrière, Mignola s'est toujours employé à pousser à fond ces traits qui le caractérisent. Il reconnaît ne pas être un auteur très habile et revendique même une certaine maladresse qui vient donner le ton à ses histoires. Il y a toujours quelque chose de bancal dans le scénario, une ligne boiteuse ou une scène qui dérape dans l'absurde avec souvent une baston à la clé : l'énergie puisée chez Kirby qui parfois ne se laisse pas dominer. Pourtant, les choses finissent toujours par rentrer dans l'ordre. L'aménagement des cases, le découpage des pages font comme une mécanique qui vient régler le récit et lui donner une atmosphère propre. Il y a souvent, au plein cœur de la bataille, une case muette totalement déconnectée de l'action qui vient donner à la scène une ambiance particulière

MIGNOLA 99

LES CONTES DE MIGNOLAS

Entre Poe et Howards (le père de *Conan*), Kirby et Wrightson, Mignola a su créer une nouvelle forme d'histoires fantastiques en bande dessinée, à mi-chemin entre récit d'horreur et fable épique. On y trouve aussi ce même plaisir, la même nostalgie des comics de super-héros du Golden Age, la naïveté en moins. Il y a dans *Hellboy* un véritable souci des conséquences, de ce qui se passe après la bataille rangée, que l'on ne retrouve pas dans les comics traditionnels. Et si l'on trouve nombre de bastons démesurées dans *Hellboy*, Mignola sait les contrebalancer

UN DÉMON AU MILIEU DES SIRÈNES

Mike Mignola pensait être un bon directeur artistique, du moins c'est ainsi qu'il s'exprimait dans une vieille interview donnée au Comics Journal en 1996. Il ne sait jamais exactement ce qu'il veut au départ, mais une fois que c'est fait, il sait tout de suite si cela lui convient ou non. Cette façon de faire, il l'a expérimentée de nombreuses fois avec ses coloristes, avant de se retrouver lui-même directeur artistique sur Atlantis, l'avant dernier dessin animé de Disney.

Quelle ne fut pas sa surprise en visitant les studios, de découvrir des cases de ses albums placardées sur les murs avec des tas d'indications dessus. Tout avait déjà été pensé « à la Mignola » et tout le *character design* déjà travaillé en ce sens. Débarqué en terrain conquis, Mignola avait à sa charge de créer la cité d'Atlantis et quelques personnages. Mais surtout, il était pour superviser tout ce petit monde en train d'adapter son style en dessin animé. Au final, une expérience assez étrange pour l'auteur de Hellboy.

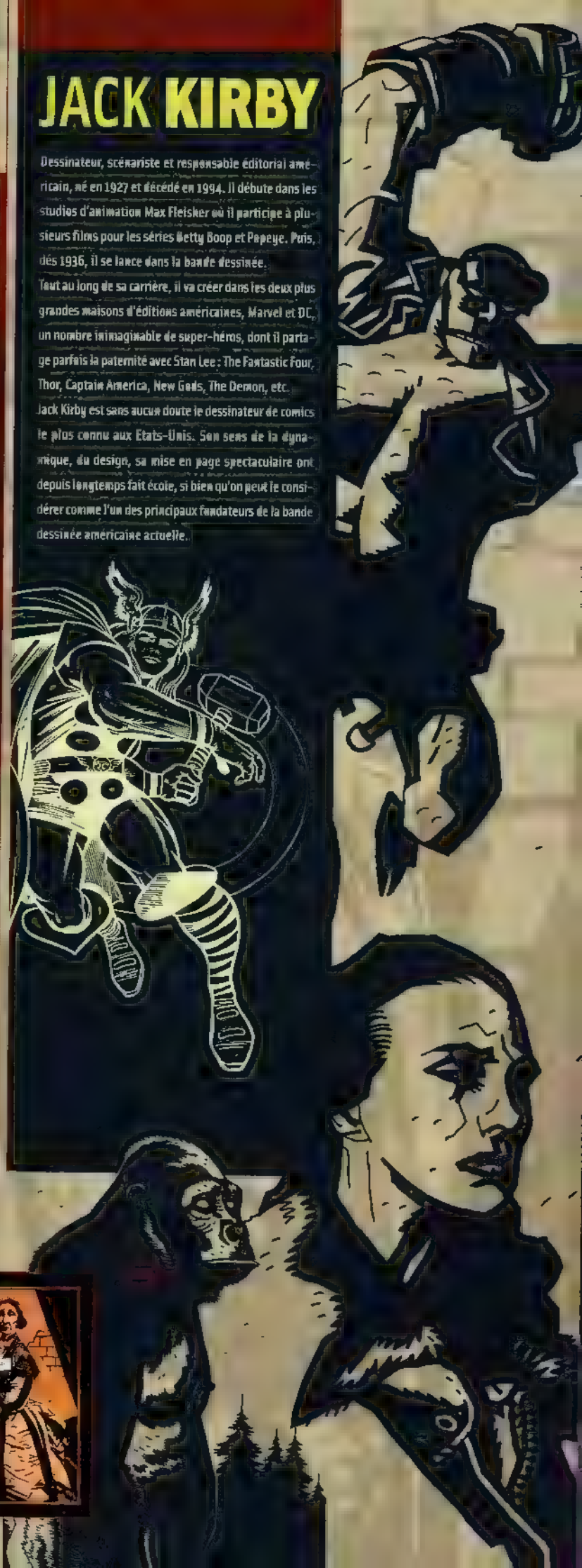
par des passages d'ambiance et y ajouter une certaine de dose de tranquillité et de subtilité. Mais surtout, le personnage principal, *Hellboy*, a d'autres préoccupations que de sauver le monde, comme d'aller boire une bière avec ses potes.

En attendant, le retour de son rejeton, on pourra toujours se mettre sous la dent le délicieux *Amazing Screw-on Head* ou les incroyables aventures de l'homme-à-tête-de-vis. L'individu en question part avec son domestique et son chien combattre l'Empereur Zombie et Mignola prend un malin plaisir à s'auto-parodier. Un petit quart d'heure de détente avant de reprendre du service avec *The Third Wish*, les pérégrinations africaine d'un *Hellboy* qui vient juste de démissionner du Bureau d'Investigations Paranormales. Enfin le retour du seul héros connu capable de s'exprimer " Oh crap ! " (Oh merde !) quand surgit le vingt septième prince des ténèbres !

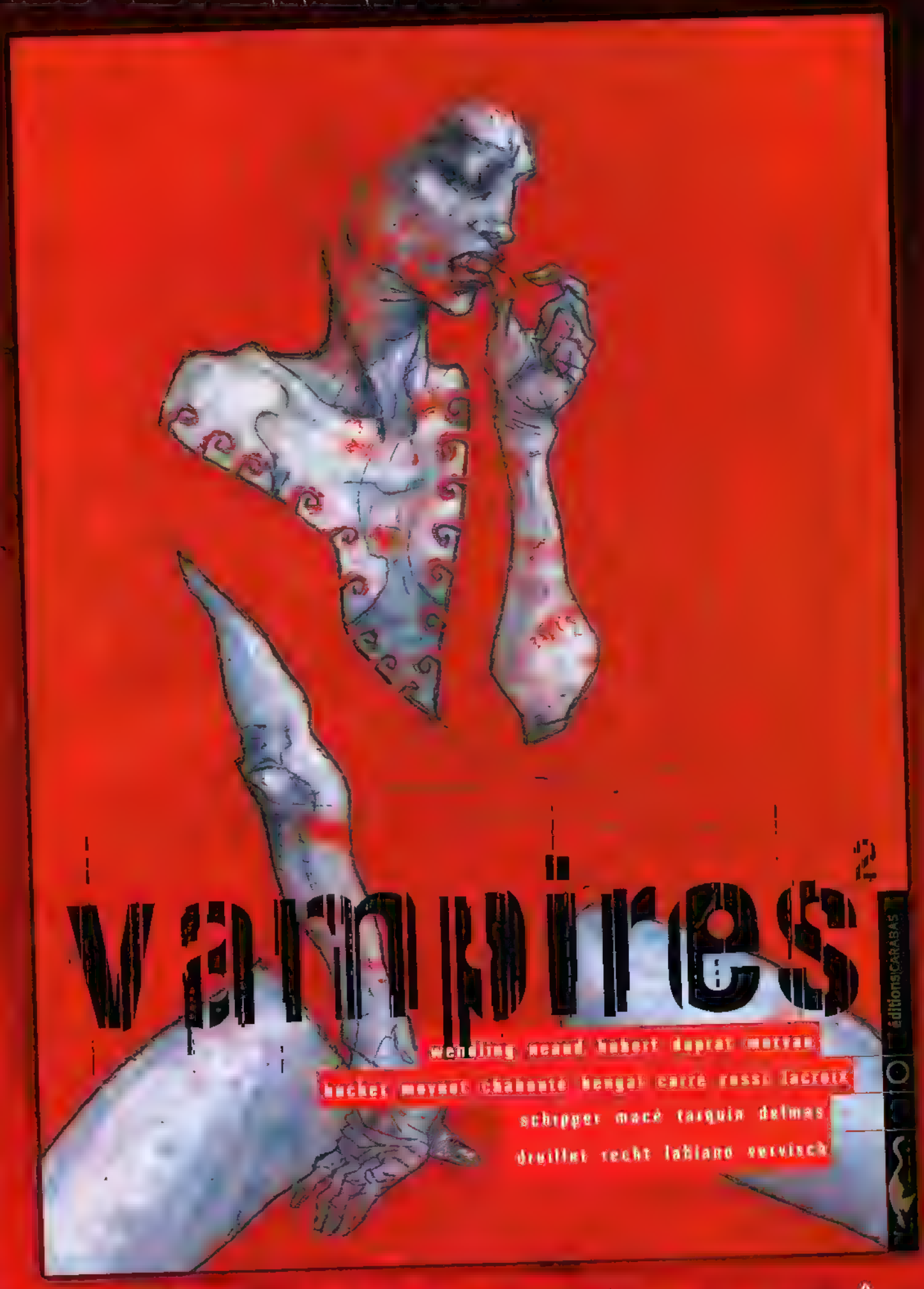
Jérôme Martineau

JACK KIRBY

Dessinateur, scénariste et responsable éditorial américain, né en 1927 et décédé en 1994. Il débute dans les studios d'animation Max Fleisker où il participe à plusieurs films pour les séries Betty Boop et Popeye. Puis, dès 1936, il se lance dans la bande dessinée.
Tout au long de sa carrière, il va créer dans les deux plus grandes maisons d'éditions américaines, Marvel et DC, un nombre inimaginable de super-héros, dont il partage parfois la paternité avec Stan Lee : The Fantastic Four, Thor, Captain America, New Gods, The Demon, etc.
Jack Kirby est sans aucun doute le dessinateur de comics le plus connu aux Etats-Unis. Son sens de la dynamique, du design, sa mise en page spectaculaire ont depuis longtemps fait école, si bien qu'on peut le considérer comme l'un des principaux fondateurs de la bande dessinée américaine actuelle.



ILS REVIENNENT...



...LE 20 AOÛT.

L'OMBRE ET LE TRAIT L'INFLUENCE DE MIGNOLA

MIKE MIGNOLA EST L'UN DES AUTEURS AMÉRICAINS DONT L'INFLUENCE S'EST FAITE LE PLUS FORTEMENT RESSENTIR DANS L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINÉE. IL EST L'UN DES PREMIERS À AVOIR RÉUSSI LA SYNTHÈSE DE LA BD EUROPÉENNE ET AMÉRICAINE, DE TARDI À KIRBY. APRÈS S'ÊTRE NOURRI DE TOUTES SES INFLUENCES, IL ÉTAIT BIEN NATUREL QU'UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE DESSINATEURS VIENNE SE PENCHER SUR LE CAS DU DOCTEUR MIGNOLA.

Pour nous éclairer, Thierry Robin, Benoît Springer et Kalonji ont bien voulu répondre à quelques questions sur le dessin et le graphisme du papa d'Hellboy.

« LE PARCOURS VERS L'ÉPURE », MIGNOLA VU PAR THIERRY ROBIN :

Thierry Robin s'est fait connaître avec sa série *Rouge de Chine*, le parcours étonnant de deux jeunes gens au cœur d'une Chine mythique pleine de poésie et de mystères. Il travaille aujourd'hui sur *Koblenz*, une série fantastique dans lequel il part à la rencontre des mythes du monde entier.

Calliope : *Comment avez-vous découvert l'univers de Mignola ?*

Thierry Robin : A l'époque je lisais des comics, ce que je ne fais plus que de temps en temps. Le premier Mignola que j'ai dû lire était une histoire de Superman en Ecosse. Il y avait des Banshees dedans. Ca m'avait bien plu. Depuis, je le suis régulièrement.

Calliope : *Si vous deviez retenir un élément du graphisme de Mignola, lequel serait-ce ?*

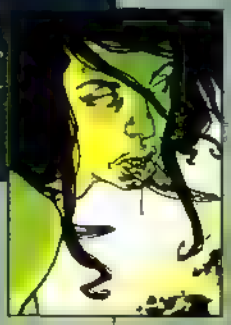
Thierry Robin : Le parcours vers l'épure, la simplicité, le minimalisme. C'est quelque chose que j'essaie de faire aussi et qui est à contre-courant de ce qui se fait actuellement en Europe ou aux Etats-Unis, et qui tend vers le remplissage à tout prix. Comme dans le dessin asiatique, l'économie de moyen est importante. Un seul trait peut suffire, s'il est élégant. Mais ce n'est plus vraiment un critère d'actualité... J'apprécie chez Mignola sa façon d'aller à l'essentiel, de prendre des risques. C'est facile de camoufler un mauvais dessin avec des hachures, de céder à l'épate. J'aime chez lui son refus du truc, de travailler avec très peu d'éléments : un feutre d'une seule taille et des masses de noirs. C'est quelque chose que j'essaie de faire aussi

Koblenz de Thierry Robin

Calliope : *Et au niveau de la narration dans ses pages ?*

Thierry Robin : L'emploi du noir chez lui est prédominant. Toute la dramatisation de ses histoires passe par l'emploi de ces masses de noirs qui sont toujours très bien placées, c'est efficace et esthétique. Mais il ne faut pas oublier que, souvent, ce sont les éléments de l'histoire qui décident du style. Dans le dernier *Koblenz* qui se passe au Japon, les intérieurs sont vides et dehors, il neige. Dans ce cas, c'est alors plus facile de suggérer plutôt que de montrer. Le prochain tome se passe dans un décor beaucoup plus chargé, des usines et des ruines, qu'il est important de représenter. Ce n'est pas une tare de dessiner les choses dans le détail.

Koblenz de Thierry Robin



Calliope : *Mignola a exercé une influence considérable sur la bande dessinée ces dernières années. Est-il facile de s'en détourner ?*

Thierry Robin : On s'en détourne en continuant sur son chemin personnel. On regarde 10 000 autres trucs autour de soi. Je m'intéresse particulièrement aux dessins chinois et japonais. Et puis aussi à ce qui se fait dans les jeux vidéos et dans le cinéma tape-à-l'œil, histoire de ne pas être largué. On se nourrit de ce mélange de tout ça.

Calliope : *Avez vous une préférence particulière pour l'un de ses albums ?*

Thierry Robin : Tout son travail fait masse. L'intérêt c'est le parcours du bonhomme, surtout le sien. C'est un parcours très original dans le comics. Il puise son inspiration dans les contes et légendes européennes. Assez loin finalement des sources du comics traditionnel. Je regrette juste qu'au moment de conclure, souvent, l'histoire retombe dans les travers habituels : les finals à la Kirby qui finissent en bagarre généralisée. Le développement de l'histoire est très fin, l'intrigue très bien amenée mais rarement sa résolution.

« L'EFFET MIGNOLA », PAR BENOÎT SPRINGER

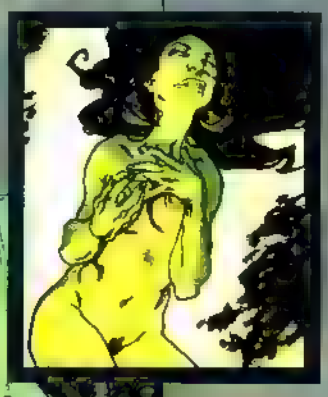
Benoît Springer est l'auteur de *Terres d'Ombres*, une série fantastique à l'ambiance très sombre, si ce n'est les facéties d'un voleur gonflé et d'un batracien à forme humaine très attachant. Il est en train de mettre un point final à *Volunteer*, une histoire moderne de vampires sur fond de récit urbain.

Calliope : *Comment êtes vous rentré en contact avec l'œuvre de Mignola ?*

Benoît Springer : J'en avais déjà un peu entendu parlé et un jour on m'a tout simplement collé un de ses livres entre les mains. J'ai adoré

Calliope : *Quels sont les éléments de son dessin, de son graphisme qui vous ont intéressés ?*

Benoît Springer : Vaste question... Je dirais que je ne suis pas intéressé par son dessin dans le sens académique du terme. C'est sa stylisation et son interprétation graphique minimaliste de la réalité, résumée à l'extrême, qui fait tout l'intérêt de son travail.
Il a également une façon toute particulière de générer des volumes dans ses personnages et ses décors, en utilisant à la fois la forme – le contour - et les matières à l'intérieur de cette forme. En général, le graphisme est directement influencé par la forme qui le contient. Par exemple, si vous suggérez par le contour la cage thoracique d'un personnage, vous allez faire coïncider le graphisme des côtes avec le contour.
Mignola lui ne tient pas compte de cela. Le graphisme va marquer un volume qui n'était pas suggéré par le contour. Cela simplifie et rend beaucoup plus lisible et plus efficace son dessin ; car chaque élément placé joue un rôle visuel très précis et il n'y a aucune «redite» graphique. Un minimum d'éléments pour un maximum d'effets.



Calliope : *Mignola vous a-t-il influencé ?*

Benoît Springer : Oui, mais comme beaucoup d'autres auteurs. A partir du moment où on se penche un peu sur le travail de quelqu'un on est nécessairement influencé de façon plus ou moins importante. L'observation de son travail m'a appris à gérer les noirs, à composer, à « donner l'impression de » en en mettant le moins possible.

Calliope : *A-t-on besoin de s'affranchir d'une telle influence ?*

Benoît Springer : Quelles que soient les influences que l'on peut avoir, si elles restent de simples influences et ne deviennent pas des béquilles, alors on s'en détache petit à petit, au fil du temps, des nouvelles envies et de l'évolution de son propre travail.

Calliope : *Quelle est l'histoire de Mignola que vous préférez ?*

Benoît Springer : J'aime beaucoup les *Hellboy* les plus récents et j'ai aperçu quelques pages qu'il a faites sur une autre série, dont j'ai oublié le nom, avec une espèce de squelette ambulant au regard de fou qui n'étaient pas piquées des vers.

KALONJI, SORTI DE L'OMBRE

Kalonji est un jeune auteur suisse vraiment prolifique. En quelques années il a réussit à terminer les trois premiers tomes de sa série *Helvétika*, ambiances complots politiques et sombres machinations. Il se trouve également derrière l'étonnant *O'Malley*, les pérégrinations tragi-comiques d'un détective irlandais en plein de cœur de Londres.

Calliope : *Comment avez-vous découvert Mignola ?*

Kalonji : En découvrant qu'il avait travaillé sur le story-board de *Dracula*, ainsi que sur la BD tirée du film.

Calliope : *Que retiendrez-vous du style graphique de Mignola?*

Kalonji : Une pêche incroyable dans la composition de ses cases, une approche du noir et blanc quasi-parfaite, un trait épuré juste ce qu'il faut, parfois à la limite du cubisme – enfin parfois... C'est simple, j'adore !

Helvethika de Kalonji

Calliope : *A t-on besoin de s'affranchir d'une telle influence ? Et pourquoi ?*

Kalonji : Bien sûr ! Refaire du sous-Mignola n'est pas très intéressant, dans la mesure où l'on recherche son propre style pour évoluer! Découvrir son propre trait, échapper à différentes influences n'est pas chose facile ! Cela dépend de ses propres envies, de ses motivations personnelles, de chacun. Moi, je trouve cela logique de se démarquer de ses influences. De toute manière, il y aura toujours quelqu'un qui vous dira : « Heu... Votre dessin me fait penser à... » Ça ne changera pas de toute façon. D'ailleurs, je trouve cela plutôt flatteur... Tout le monde a des influences qui font penser à X ou Y !!

Calliope : *Avez-vous une préférence particulière pour l'un des albums ou personnages de Mignola ?*

Kalonji : Mmm... Je n'ai aucune préférence ! J'aime son dessin.

UNE PÊCHE INCROYABLE DANS LA COMPOSITION DE SES CASES, UNE APPROCHE DU NOIR ET BLANC QUASI-PARFAITE

Calliope : *Mignola a-t-il influencé votre travail ? Qu'en avez-vous retiré ?*

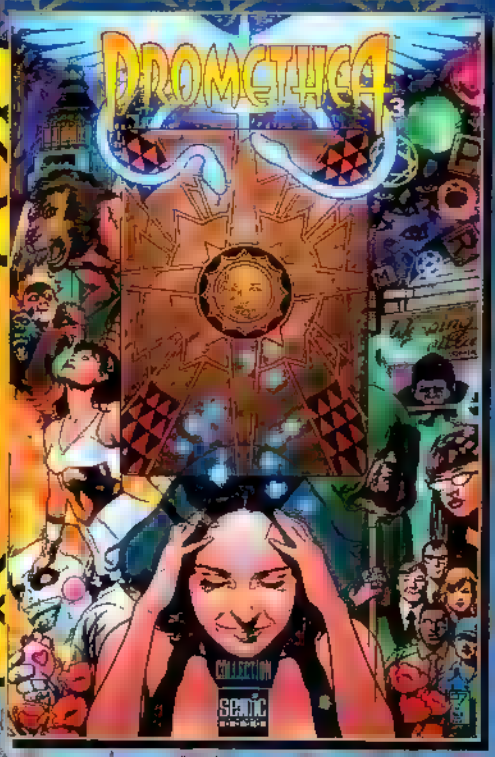
Kalonji : Oui. Pendant une certaine période, d'ailleurs, j'ai bien cru que je n'allais pas m'en sortir ! Il est vrai que je ne me lasse pas de son travail. J'ai appris beaucoup en observant ses albums : où il plaçait ses ombres, la narration de son story-board et bien d'autres choses encore !

Helvethika de Kalonji

Hellboy par Frank Miller

le poids de la sorcellerie

le choc de la magie...

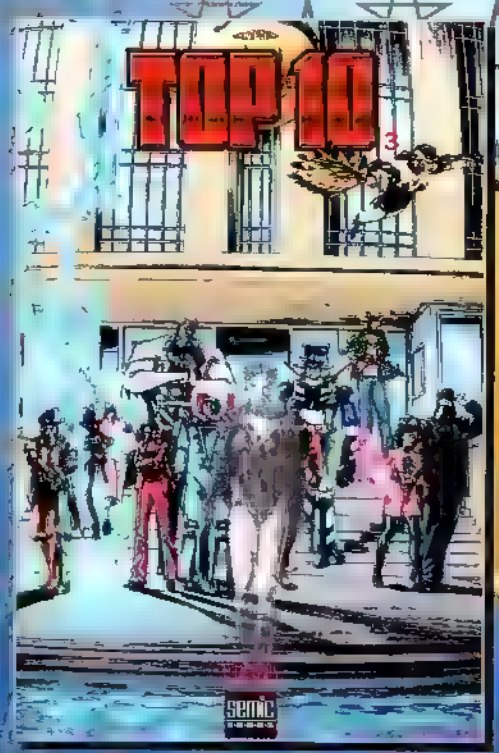


Promethea tome 3

par Alan Moore & JH Williams II

Top Ten tome 3

par Alan [illegible]



NEO

P D

Engagez-vous, engagez-vous,

vous verrez du pays...

Collection Semic Books

En vente en librairies

INCONTOURNABLE
HERNANDEZ

LOVE AND ROCKETS

BELLES DE PUNK

QUEL DRÔLE DE TITRE... L'AMOUR ET DES FUSÉES... ET PUIS QUOI ENCORE ! UNE JOLIE MÉCANICIENNE BOULIMIQUE ? DES CATCHEUSES EN CIVIL ? LA BASSISTE D'UN GROUPE DE PUNKS, UNE SHÉRIF DANS UN PUEBLO MEXICAIN, UNE SUPER-HÉROÏNE SEXY AMOUREUSE D'UN MILLIARDAIRE À CORNES OU UNE STIGMATISÉE ? NON, MAIS... VRAIMENT...

Family business

Les Hernandez : une famille d'immigrés mexicains vivant 80 kilomètres à l'ouest de Los Angeles. Cinq mouflets terribles qui passent leur temps à dessiner partout et à collectionner tout ce qu'il est possible de ramasser. Los Bros Hernandez, ce sont les trois premiers. Mario, l'aîné, celui qui pousse ses deux frangins aux fesses pour qu'ils fassent quelque chose de leurs crayons. Mais pour lui, c'est presque trop tard car il lui faut rentrer de l'argent pour faire vivre sa petite famille. Néanmoins, il sera toujours là pour épauler les deux autres et les aider à boucler les premiers numéros de *Love and Rockets*. Gilbert, l'illuminé. Il a des idées plein la tête, des galeries de personnages qui défilent sans cesse. Alors pour aller avec, il s'est mis à dessiner. Il a appris tout seul, dans son coin, juste pour le plaisir d'illustrer ses histoires. Jaime, lui, a le dessin dans le corps. Il l'étudie, le travaille chaque jour sans relâche pour devenir l'un des tous meilleurs dessinateurs contemporains. Tous les trois sont à l'origine de l'une des plus grandes aventures du comics indépendant américain : *Love and Rockets*. Commencé en 1982, le magazine s'achève en 1996, 50 numéros plus tard. En 2001, ils remettent ça : *Love and Rockets* vol.2 :

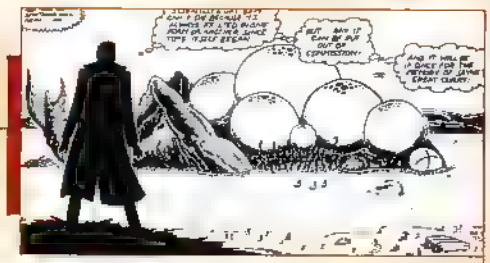
Le principe du magazine est simple. A chacun son ou ses histoires, le but est de boucler le mag le plus rapidement possible. Les débuts sont laborieux. Les quatre premiers numéros s'étalent sur quatre ans. Puis, peu à peu, les histoires viennent s'étoffer. Les personnages s'installent dans les pages, confortablement. On les retrouve au fil des numéros qui deviennent plus réguliers. Chacun y construit son petit monde. Un monde qui bouge, qui évolue, des personnages qui se transforment, qui vieillissent, qui naissent. Et on s'y attache. Le vent commence à tourner. On se met à parler d'eux partout. Depuis Crumb, c'est la première fois que ce type de comics soulève autant

d'enthousiasme. Les frères Hernandez sont dans la place. Ça va décoiffer !

Sex, robots & rock'n'roll

L'univers de Jaime tourne autour du duo Maggie-Hopey. Maggie est une mécanicienne de génie, timide et pas sûre d'elle, et Hopey, une petite boule de nerfs qui, quand elle ne passe pas son temps à « grafitter » sur les murs, joue dans un groupe de punks. Les deux jeunes femmes vivent l'une des plus belles histoires d'amour de la bande dessinée. Une histoire pleine de bas pour très peu de hauts, qui commencent discrètement, comme une amitié qui parfois s'efface mais jamais ne disparaît.

ENTRE ROBOTS KITCH ET DICTATEURS À RAYURES, LA SÉRIE RAPPROCHE LES DEUX HÉROÏNES.



Si les premiers épisodes sont dans un esprit surréaliste très rétro – entre robots kitch et dictateurs à rayures – très vite la série se rapproche de nos deux héroïnes. Fini les voyages exotiques, on les retrouve chez elles, en pleine banlieue de Los Angeles. Plus d'aventures extraordinaires, mais la vie simple et pourtant si compliquée de deux jeunes femmes aujourd'hui. Maggie voudrait bien être heureuse mais ne parvient pas à faire quelque chose de sa vie. Elle cherche et tourne en rond mais l'homme idéal ne vient pas. Et quand il arrive, c'est souvent un imposteur... Son existence est au point mort, comme sa voiture qu'elle n'arrête pas de réparer. Pourtant, le monde tourne autour d'elle... Et souvent grâce à elle. Mais Hopey la quitte, elle part tourner avec son groupe sur la côte Est. Il reste bien Izzy mais celle-ci passe son temps à regarder les mouches collées au plafond. On pourrait la croire folle si elle n'avait pas toujours raison. Et puis Penny : celle qui a réussi. Elle a troqué sa défroque de super-héroïne contre celle d'épouse de milliardaire Pourtant, elle ne paraît toujours pas heureuse. Et la Reña, cette ancienne championne de catch qui n'arrive pas à raccrocher. La vie n'est pas toujours tendre mais Maggie s'y cramponne coûte que coûte.

Le petit monde de Jaime est à l'image de Maggie. On y croise autant de visages qu'elle porte de noms : Maggie, Margaret, Perla, Chascarilla, Shrimp... Des banlieues de Los Angeles aux arènes de catch en passant par les HLM, les garages et les salles de concerts, son univers ressemble furieusement au nôtre, en plus coloré, plus fou.

Blues mexicain

Le monde de Béto – c'est comme cela que signe Gilbert – est plus dur, plus sombre que celui de Jaime : la vie n'y fait que rarement des cadeaux. Que ce soit cette petite fille qui porte les stigmates du Christ, Errata Stigmata, ou les habitants de Palomar, chaque jour de passé est un jour de gagné.

Très vite, les histoires de Beto vont se concentrer autour du village de Palomar, un petit pueblo mexicain perdu aux confins du désert. Quelques maisons, des bains publics et un petit cinéma. Et pourtant, il regorge de vie ce pueblo ! Partout des enfants courent dans les rues pendant que les adultes se chicanent pour un regard de travers ou une histoire de famille vieille de plusieurs générations. La magie de Beto est de ne jamais sombrer dans le misérabilisme. L'espoir est toujours quelque part, parfois enfoui très profondément. Luba, tiraillée entre son passé et ses enfants. Chelo, shérif malgré elle. Vicente, avec sa gueule cassée. Tous tentent de mener la vie qu'ils voudraient, quel que soit le combat à mener.

OK. EDWINA ... I'LL TELL BUBBLES' MOM EDWINA'LL CARE SHE'LL MAKE SOME SENSE OUT OF ALL THIS .
HEY, YOU STILL OWE ME SIX BUCKS, ERRATA ! WHEN ARE YOU GONNA PAY ME BACK, HUH? YOU NEVER WILL, I KNOW YOU--

Heartbreak Soup, Duck Feet, Human Diastrophism... Toutes les histoires de Gilbert voient le malheur poindre le bout de son nez et pourtant, un sourire reste toujours accroché à nos lèvres. Et les enfants continuent de jouer, même sur les ruines de leur village.

Love and Rockets est une petite fenêtre sur le cœur humain, il ne tient qu'à vous d'aller l'ouvrir. Pour la trouver, le plus simple est d'aller sur http://www.fantagraphics.com.

Jérôme Martineau

Présences joyeuses, insolentes ou dérangeantes, les enfants ont conquis la BD. Un entretien très sérieux et trois articles pour faire le point sur l'ampleur de leurs bêtises.

DOSSIER
Les enfants

1. MAFALDA ET CALVIN S'EXPRIMENT DANS LA PRESSE
2. REFLETS D'ENFANCE
3. PETITS ANGES ET MINUSCULES DEMONS
4. LA BD RETOMBE EN ENFANCE

MAFALDA ET CALVIN

S'EXPRIMENT DANS LA PRESSE !

Quelque part aux Etats-Unis...

Calvin : Tu entends ça, je vais être interviewé par un journaliste !

Hobbes : De quel magazine ?

Calvin : Sûrement un reporter d'une chaîne nationale. Je vais passer à la télévision. A moi la célébrité ! Mes opinions vont se répandre comme une traînée de poudre grâce à la communication de masse. Ah, le grisant plaisir d'influencer les esprits faibles par mon aura charismatique. Je serai payé pour dire du bien de produits que les gens achèteront par pur besoin d'identification. A moi la richesse !

Hobbes : Je pourrais venir ?

Calvin : Bien sûr. Maintenant que je suis sous le feu des médias, je vais avoir besoin d'un garde du corps pour me protéger des groupies surexcitées et des dangereux détraqués malades de jalousie.

Hobbes : Cool ! J'espère que je pourrai porter une oreillette.

Calvin : Le plus dur sera de s'adapter aux constantes irruptions dans ma vie privée, mais je suppose qu'une fois que tu auras mangé un ou deux paparazzis, ça se calmera.

Hobbes, plongeant sur Calvin : A terre !

Calvin, rencontrant le plancher : Rnaa ?!

Hobbes : Fausse alerte, c'était ta mère. Je sécurise le périmètre

Calvin, toujours au sol, l'air sombre : Laisse-moi aller chercher ma batte de baseball et je t'enseigne les bases du métier

Un peu plus tard en Argentine

Mafalda : Allô ?

Calliope : *Bonjour, F.L. du magazine Calliope qui traite de bandes dessinées. Je tente d'organiser un débat-interview dans le cadre d'un dossier sur les enfants et j'aurais souhaité que Mafalda y participe*

Mafalda : C'est moi, enchantée. Votre journal est affilié à quel parti politique ?

Calliope : *Euh... aucun*

Mafalda : L'indépendance est une bonne chose mais elle a un prix. Qui vous finance ?

Calliope : *Notre éditeur*

Mafalda : Ha ! Et bien sûr, vous êtes indépendants du moment qu'il ne s'agit pas de critiquer les autres publications de votre éditeur.

Calliope : *Pas du tout. Ils nous ont assuré que nous avions une totale liberté éditoriale sur la question*

Mafalda : Monsieur, si les promesses des dirigeants étaient toujours tenues, l'Argentine siégerait au G8.

Calliope : *Oui, il y a du vrai. Mais bon, nous nous égarons ; tout ce que je désire c'est parler de la BD et des enfants et des enfants dans la BD.*

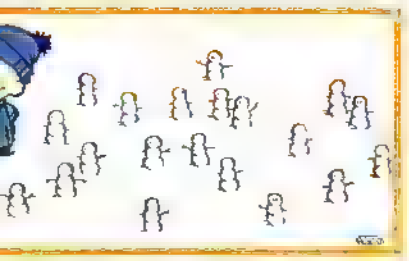
Mafalda : Hé bien moi je trouve que c'est faire preuve de beaucoup de légèreté que de parler de la BD quand le monde autour de nous se porte aussi mal. Il y a des problèmes plus importants : la guerre, la pauvreté...

Calliope : *Bien ! C'est exactement ce genre de commentaires que je recherche.*

Mafalda : Ah bon ? Dans ce cas… Vous passez me chercher dans une limousine blanche ou noire ?

Quelques jours plus tard, Hôtel Crillon, place de la Concorde à Paris (Calliope ne se refuse rien)

Calvin, la nouvelle coqueluche des médias, fait une arrivée remarquée, il doit donner une interview exclusive sur le délicat sujet des enfants. Qui d'autre pouvait mieux se prononcer sur une telle question que le plus célèbre d'entre eux, celui dont le moindre déplacement provoque des émeutes de fans enragés, celui que toute l'Amérique adore ? Mais… que lui arrive-t-il ? Il vient de percuter la porte de l'hôtel de plein fouet.



Hobbes : Il fait presque nuit. Ce n'est peut être pas la peine de mettre des lunettes de soleil

Calvin : Arrête de jouer les malins et ouvre cette fichue porte, triple buse. Les stars doivent faire passer les considérations de prestige avant tout

L'entretien débute

Calliope : *Pourquoi les enfants lisent-ils des bandes dessinées ? Pourquoi les préfèrent-ils aux livres ?*

Mafalda : Nous autres les enfants tentons de comprendre le monde qui nous entoure. La BD nous ouvre des univers entiers tout en satisfaisant notre affinité naturelle à nous diriger vers ce qui est distrayant. Nous différons en cela des adultes qui semble avoir une affinité naturelle avec le répétitif contraignant.

Calvin : Ouais. Et puis des livres, on en lit. A l'école. On nous oblige même à le faire. Alors si pour toi, avoir envie de faire quelque chose à laquelle tu es forcé te donne l'illusion de la liberté, tu vies ta vie. La BD est une nourriture de l'esprit qui contient de vrais modèles pour la jeunesse : des héros intrépides qui repoussent les limites du possible, seuls, face à l'adversité, de vrais défenseurs du monde libre.

Calliope : *Les livres aussi sont pleins de héros courageux.*

Calvin : Mais est ce qu'ils portent des collants moulants ?

Calliope : *Je ne vois pas d'exemple, non.*

Calvin : Combattre le mal c'est une chose, mais le faire en collants moulants, ça c'est une vraie preuve de courage.

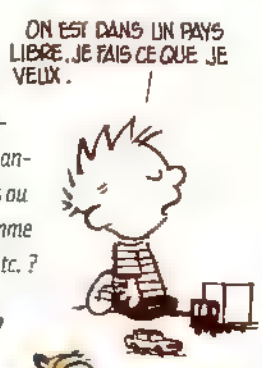
Calliope : *Mais revenons à la BD. Vous semblez la considérer comme un loisir, un passe-temps. Ne pensez-vous pas que la BD puisse avoir des vertus éducatives comme les contes qui utilisent un langage imagé pour donner de vrais conseils ou aider à définir des concepts abstraits comme l'honnêteté, les méfaits du mensonge, etc. ?*

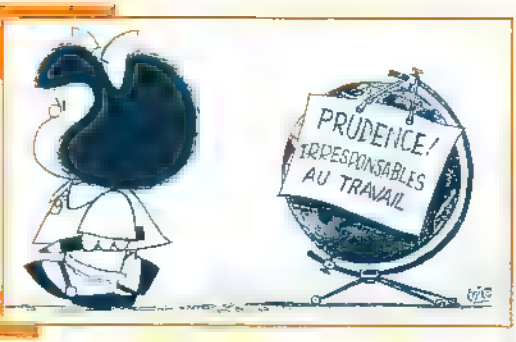
Mafalda : J'ai toujours été éberluée que vous, les adultes, osiez nous donner des leçons sur ce genre de questions. Vous essayez de nous apprendre des règles et plus on grandit, plus on se rend compte que personne ne les respecte. Il suffit de regarder nos hommes politiques pour se rendre compte qu'ils n'ont pas dû en lire beaucoup de vos BD éducatives.

Calvin : En plus, rien ne gâche plus le plaisirs que de se rendre compte que ça forge le caractère.

Mafalda : Cela dit, la BD doit sûrement aborder des sujets sérieux mais disons que ce n'est pas ce qui intéresse les enfants. C'est dommage, je verrais bien des bandes dessinées politiques alors que pour l'instant c'est plus un loisir qui va même jusqu'à empêcher mon ami Felipe de faire ses devoirs

Calvin : Hé ! Quel mal y a-t-il à lire des BD au lieu de faire ses devoirs ? Profitons de l'enfance avant que la maturité ne vienne tout gâcher !





Aparté

Calvin se met un peu à l'écart avec son tigre, Hobbes.

Calvin : Hé ! Cette fille m'a l'air d'être vendue à la cause des adultes. Il faut à tout prix l'empêcher de répandre ses idées. En tant que tyran à vie du **P.O.I.S.S.E** Club (Puissante Organisation contre l'Intrusion des filleS SordidEs), j'estime que notre organisation se doit de réagir ou bientôt les enfants se mettront à aimer les livres comme les adultes ou pire, on fera des manuels de mathématiques en BD. Alors que préconisez-vous, Président et tigre-en chef Hobbes ?

Hobbes : Rien. Moi je la trouve plutôt mignonne.

Calvin : Quoi ! Espèce de sale traître ! Ah... C'est un jour bien noir pour le **P.O.I.S.S.E** Club.

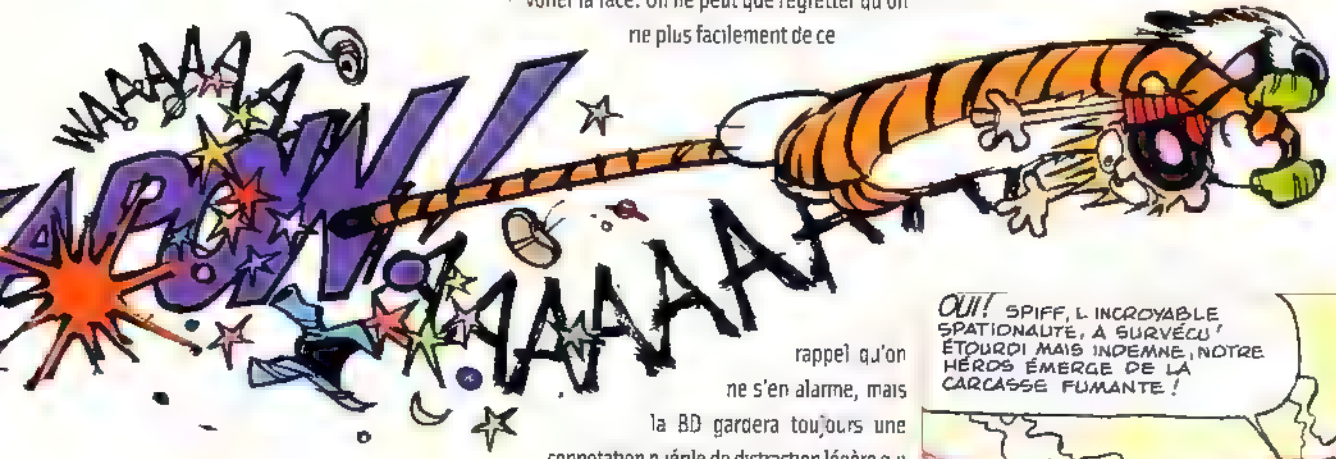
Hobbes : De plus, il est clair que les BD sont trop distrayantes pour les mettre dans les mains d'enfants et je pense que tu devrais toutes me les confier dans l'intérêt de ton avenir.

Calvin : Quoi ! Jamais. Ah... sympathie avec l'ennemi, colportage d'idées prohibées, votre cas s'aggrave ex-tigre-en-chef Hobbes. Mais je m'occuperai de vous plus tard.

L'entretien se poursuit

Calliope : *Abordons maintenant le sujet de l'enfant dans la BD et la question primordiale du regard qu'il porte sur le monde. Comment pourriez-vous caractériser cette position particulière ?*

Mafalda : La plupart des jeunes rêvent de changer la société mais au final c'est la société qui les change. Le regard de l'enfant sur le monde est un regard neuf, sans préjugé. La plupart du temps, l'étonnement de l'enfant face aux contradictions de notre monde rappelle au lecteur adulte, qu'il a tendance à se voiler la face. On ne peut que regretter qu'on ne plus facilement de ce



rappel qu'on ne s'en alarme, mais la BD gardera toujours une connotation puérile de distraction légère qui ne lui permettra jamais d'être prise au sérieux par la majorité. Il y en aura toujours pour s'imaginer qu'on ne regarde que les images

Calliope : *Pensez-vous que ce soit l'association de la notion de dessin avec le monde l'enfance qui donne aux enfants une place naturelle dans la BD ?*

Mafalda : J'ai surtout l'impression...

Rebondissement

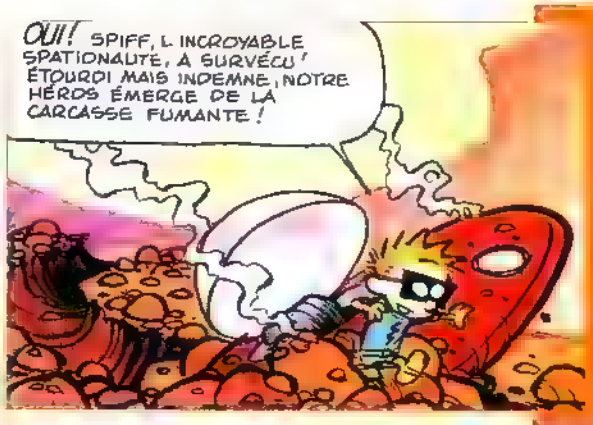
Calvin, masqué, portant une cape : Stoooop ! Tu as commis ta dernière erreur Argentina Girl. Ton règne de terreur s'arrête ici. Tu ne menaceras plus ni les enfants ni la BD aussi vrai que je suis Hyperman, le défenseur du monde libre.

Mafalda : Vous comptez aussi parler des effets néfastes de la BD sur l'enfant ?

Hyperman-Calvin : Original comme adieu. Il est maintenant temps pour toi de retourner dans l'enfer que tu n'aurais jamais dû quitter.

Mafalda : De toute évidence, il connaît bien l'Argentine

Calvin, se prenant les pieds dans sa cape : Arg ! Qu'arrive-t-il à Hyperman ? Ses super sens n'ont pu l'avertir à temps du danger ! Ouch ! (Au sol, se retournant vers sa peluche) Hobbes ! Frapper dans le dos. Voilà bien un coup de traître. Je ne peux croire que tu as fais ça. Argentina Girl a charmé le vaillant compagnon d'hyperman afin de se ménager un moment pour fuir. Hésitant une seconde entre le devoir et l'amitié, Hyperman aban-



donne la poursuite pour emporter son fidèle partenaire jusque dans son laboratoire secret afin de mettre fin aux effets des pouvoirs de la diabolique Argentina Girl.

(Calvin disparaît avec sa peluche)

Calliope : *Euh... On va peut être s'arrêter là et envisager un dossier complet sur le sujet. Merci Mafalda.*

Florent Lepeytre

Avec tous nos remerciements à Quino et Bill Watterson, pères de deux de nos meilleurs amis

L'ODYSSEE DU TEMPS

La nouvelle série BD Jeunesse

FONDATION NICOLAS HULOT POUR LA NATURE ET L'HOMME

2070...

***La terre est devenue une** gigantesque ville qui ne cesse de grandir... Seule une petite île a été préservée par les hommes : L'Île Verte.*

Tom et Stel, deux amis de toujours, accompagnés de leur Chumball, une sorte de petit robot bio-énergétique truffé de gadgets, sont invités à passer une semaine en plein coeur de cette nature sauvage.

Ils rencontrent alors Solana, une jeune fille mystérieuse qui a perdu la mémoire. Ils vont vite découvrir que cet endroit leur réserve de bien étranges aventures... Réussiront-ils à percer le secret de cette île perdue au milieu de l'océan ?

Retrouve Tom, Stel et Solana sur www.odysseedutemps.com et adopte ta propre Chumball ...

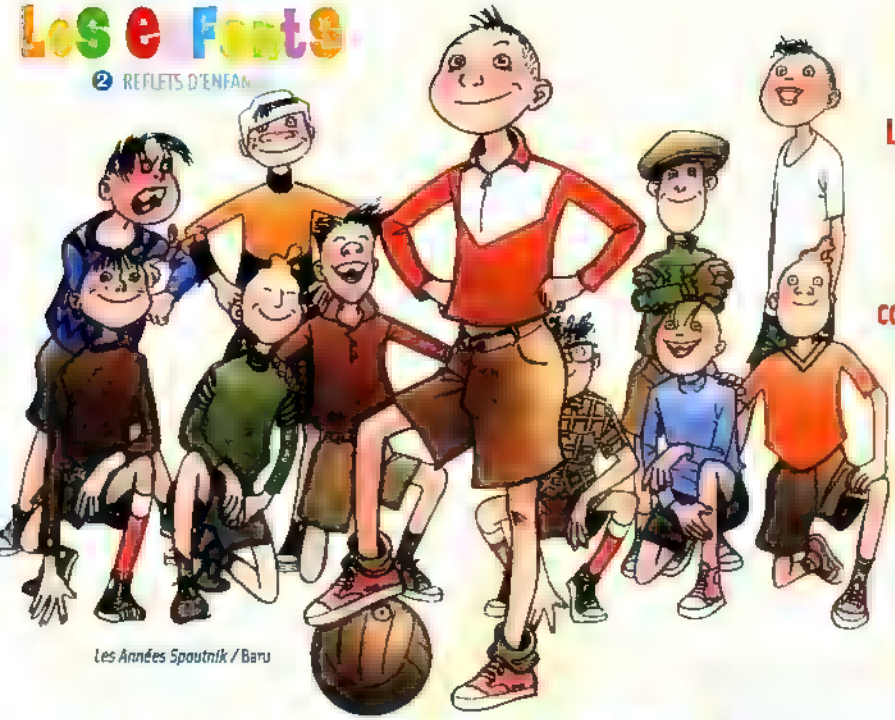
Tome 1
L'ÎLE VERTE

Tome 2
LA PIERRE BLEUE

A paraître
en Octobre prochain
LE LIVRE NOIR

Editions
paquet
LE CONTINENT

Chumballs™ ©Le Sixième Continent SA 2001 - Tous droits réservés

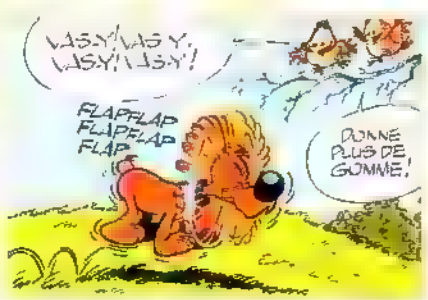


Les Années Spoutnik / Baru

Calvin, la bande à Mafalda, Kid Paddle, Cédric, Benoît Brisefer, Le petit Spirou, Jason, Boule, Litteul Kévin et bien d'autres envahissent les planches, transformant la BD en une gigantesque et improbable cours de récréation. Dans un festival de délire imaginaire, répliques cinglantes, tendresse et naïveté désarmante, ils sont une présence tourbillonnante et indémodable. Mais que raconte cette marmaille ? Que dit-elle ?

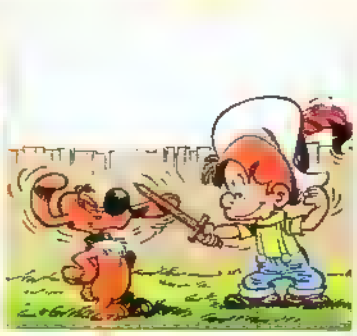
REFLETS D'ENFANCE

Les enfants ont été parmi les premiers sujets de la bande dessinée. *The yellow kid*, petit garçon chauve dessiné par Richard Felton Outcault, expérimente dès 1895 les possibilités de la bande dessinée. Les trois garnements des *Katzejammer Kid* de Rudolph Dirks multiplient leurs coups pendables à partir de 1897. Leur aventures, toujours publiées sous le titre français de *Pim Pam Poum*, font de ces gosses les doyens de la BD. Divertissement sans prétention, art naissant jugé comme un enfantillage, il était tout naturel que la BD traite d'abord des enfants, dont on pensait qu'ils seraient les seuls attirés par les « illustrés ». L'audience du 9ième art s'est élargie mais les enfants sont restés au centre des récits. Tradition d'un lectorat enfantin, garantie d'une certaine moralité, facilité d'identification à un jeune héros et tendresse autobiographique de l'auteur peuvent expliquer la part de l'enfant en BD. La longévité du thème, sa diversité, en font un véritable miroir : reflet des conceptions de la famille, de l'histoire, de l'histoire intime des auteurs ou moyen paradoxal d'affronter l'idée de la mort. Au travers des marmots, le lecteur de BD regarde sa société, son histoire et ses propres inquiétudes.

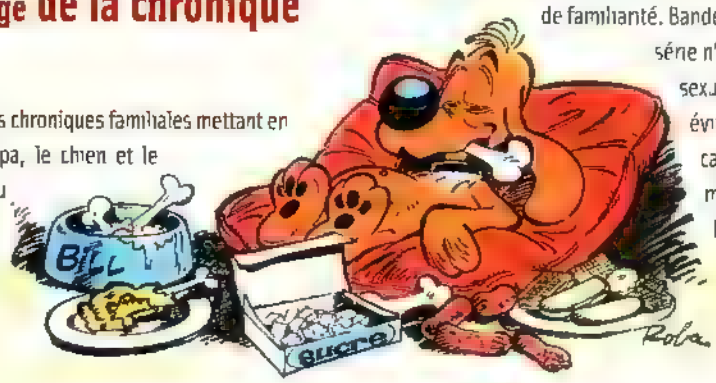


Le reflet bien sage de la chronique familiale

Nombreuses sont les chroniques familiales mettant en scène la maman, le papa, le chien et le pavillon de banlieue ou une variante proche. Ces histoires, représentations idéalisées ou détournées d'un modèle familial atteignent un large public. Comme toute représentation, elle évolue dans la durée



Boule et Bill apparaissent dans Spirou en 1959. Boule, le petit garçon, Bill le chien, Papa et Maman, sont les immuables personnages d'une série de gags en une page qui continue encore aujourd'hui. Dans le décor de leur pavillon de banlieue et du quartier résidentiel alentour, ils vont animer des centaines de petites histoires. Seuls quelques personnages secondaires, comme Caroline la tortue ou Pouf le copain de jeu de Boule, viennent parfois rajouter leur grain de sel. Dans cet univers extrêmement calme et convenu, petit-bourgeois même, Roba trace une chronique du bonheur familial avec tendresse, malice et sens de l'observation. Le trait tout en rondeur exprime bien cette tranquille bonhomie de la vie familiale qu'il parvient à nous rendre attachante. Ses décors colorés et représentés avec force détails contribuent à cette impression de familiarité. Bande dessinée à vocation familiale, la série n'aborde jamais certains sujets. La sexualité, la haine sont soigneusement évités, de même que la remise en cause d'un certain modèle familial : mère à la maison, père au travail. Boule est bien élevé et c'est finalement Bill le chien doué d'une



rare intelligence qui, grâce à sa nature animale, se voit attribuer la part chaotique de ce monde. Cette série est un énorme succès familial faisant partie des meilleures ventes de la BD et c'est Laurent Verron qui en a repris la création après que Roba a passé la main.

Outre Atlantique, on retrouve une bande de gosses, camarades de jeu dans une de ces suburbs résidentielles américaines, les *Peanuts*. Charles Monroe Schultz entame le 2 octobre 1950 cette série de strips quotidiens dans les journaux américains. Le graphisme comme les personnages vont évoluer pour se stabiliser au milieu des années 1950 sur les enfants que nous connaissons maintenant. La série semble centrée sur Charlie Brown et son chien Snoopy. Dans un graphisme simple, qui se prête à l'impression dans les quotidiens, Schultz anime son petit monde. Il rajoute la revêche Lucy, férue de psychanalyse, le musicien Schroeder et Linus, brillant et sensible, qui se promène avec sa couverture-doudou.

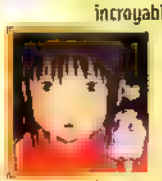
TU AS PEUR DE RESTER DEHORS ET DE FAIRE TON DEVOIR DE CHIEN DE GARDE, CE QUI TE DONNE UN SENTIMENT DE CULPABILITÉ, C'EST ÇA?
Z
LE DOCTEUR EST LÀ

Schultz ne se concentre pas tant sur la famille que sur la microsociété formée par les enfants du quartier. Comme Roba, il respecte l'ordre établi et joue des petites perturbations qu'il pourra y introduire. Dans *Peanuts*, les décors ne sont plus que suggérés. Cela permet de mieux se concentrer sur les personnage et leurs remarques sur la vie. Comme dans *Boule et Bill*, les préoccupations sont celles de gamins de la classe moyenne : aller à l'école, rencontrer ses amis, préparer des anniversaires, attendre Noël, se remettre de Noel, nourrir Snoopy.

Mais ce strip familial s'adresse aussi à un lecteur plus adulte. De nombreux gags utilisent un certain décalage entre l'âge des enfants et certaines réflexions bien senties sur le monde. Les gamins des *Peanuts* sont un poil plus critiques que Boule. Dans cette série encore, le chien permet d'introduire un élément perturbateur qui bouscule l'ordre un peu sage de cette société d'enfants.

Briser le miroir

Lorsque Quino crée en Argentine le personnage de Mafalda au milieu des années 1960, on pense beaucoup à une copie des *Peanuts*. Le fait qu'il s'agisse aussi de strips destinés aux journaux quotidiens renforce cette impression. Mais l'auteur donne un ton résolument contestataire. Mafalda, petite fille de cinq ou six ans, est une militante pacifiste et humaniste virulente. Elle remet en cause l'ordre établi, représenté par ses parents. C'est une petite fille qui rassure sa mère en lui expliquant qu'elle fera des études et ne deviendra pas une femme au foyer médiocre comme elle. Les adultes sont très présents dans Mafalda. La ville est dessinée dans une narration moins confinée que dans les deux précédentes séries. Le petit monde de *Mafalda* et ses amis dépeint en miniature la société argentine. Manolito, le fils d'épicier espagnol n'est préoccupé que par le profit de sa boutique. Susanita, la petite fille de bonne famille très égocentrique représente la bourgeoisie et la petitesse de ses valeurs.



Boule et Bill / Roba

LE MIROIR DE L'IMAGINAIRE DE LITTLE NEMO À CHIHIRO

La bande dessinée a permis d'introduire une nouvelle forme de narration des contes avec les images.
En 1905, Winsor McCay introduit dans les pages dominicales du *New York Herald* les aventures de *Little Nemo in Slumberland*. Nemo est un petit garçon qui a de gros problèmes de sommeil : la nuit, il se réveille en sursaut et le matin, il faut le tirer du lit ! Il faut dire que dans ses rêves, Nemo vit des histoires incroyables, dans un royaume imaginaire très " Art déco ". Le roi Morphée dirige Slumberland, ce pays somptueux et appétissant. La princesse a choisi Nemo pour lui tenir compagnie. Un conte initiatique où Nemo doit traverser de nombreux obstacles et surmonter ses peurs pour atteindre son amour. Il doit ensuite se battre contre un ennemi terrible, le très laid, très méchant et très égoïste Flip. Dans cet univers, Nemo grandit. Mais au bout de chaque planche, de manière immuable, il se réveille, tombe depuis son lit dans la réalité de l'enfance. Soumis aux adultes autoritaires qui n'en peuvent plus de ce tumultueux chérubin !

Un siècle plus tard, d'autres contes en images nous parviennent de l'autre bout du monde. *Mon Voisin Totoro* est l'exemple le plus fantaisiste et le plus poétique de l'imaginaire japonais. Deux soeurs de 11 et 5 ans emménagent à la campagne pour se rapprocher de l'hôpital où séjourne leur mère malade. Elles découvrent au fond de la forêt l'existence merveilleuse des Totoros et du Chat-bus, créatures étranges qui vont les aider à combattre leurs angoisses. Avec ce film d'animation produit en 1988, Hayao Miyazaki évoque ce moment de l'enfance où tout est possible. D'après lui, le fantastique peut soulager les enfants quand ils se sentent impuissants.
En 2002, Miyazaki creé une autre petite fille impuissante et désemparée. C'est Chihiro, dont les parents se retrouvent transformés en porcs dans la ville fantôme où ils se sont imprudemment arrêtés. Cette petite fille de 10 ans, gâtée et capricieuse, va devoir surmonter ses craintes pour empêcher ses parents d'être mangés. Elle va se faire une place dans les thermes où les dieux japonais se reposent et trouver en elle-même des ressources qu'elle ne soupçonnait pas. *Le voyage de Chihiro* est un conte en images qui apprend à affronter l'avenir plutôt qu'à le subir.

Marielle Pythoud-Bernicot

L'AUTOBIOGRAPHIE ENFANTINE, IMAGE DE L'INTIME

Pour certains auteurs, l'enfant est un moyen autobiographique de renouer avec ses racines. La bande dessinée reflète à la fois l'histoire d'un artiste mais aussi un fragment d'Histoire. Le héros enfantin sait attendrir le lecteur et l'amener à jeter un regard plus humain sur des périodes difficiles.

Fatche de con !

Les trois tomes de *Petit polio* projettent le lecteur dans l'enfance toulonnaise de Farid Boudjellal, dans les années 1950. Se dessine le portrait sensible d'une génération d'immigrés algériens venus s'installer dans le sud de la France. Mahmoud, atteint de poliomyélite, n'a rien perdu de sa joie de vivre. Passionné des BD, qu'on appelait à l'époque des "illustrés", il recopie les couvertures de *Biel, le rock*. Cette chronique d'enfance est ensoleillée par le graphisme lumineux en couleurs directes de Farid Boudjellal. Le Mourillon, le port, les rues du quartier de Chicago s'animent sous le chaud soleil du Var. L'humour et la tendresse de Mahmoud et sa bande n'occultent pas les difficultés des adultes. Les parents de Mahmoud vivent avec leurs 4 puis 5 enfants dans un minuscule appartement. Ouvrier, immigré de surcroît, le père se heurte aux difficultés de l'intégration. Mais la famille est heureuse. L'Histoire s'invite aussi dans les aventures du *Petit Polio*. La venue de De Gaulle à Toulon dans le premier album, la guerre d'Algérie dans le deuxième. Au travers des yeux d'enfants sont abordés les problèmes de la guerre et du racisme. Mais jamais de manichéisme et de misérabilisme dans cette série toute en finesse et en lucidité. L'arrivée de l'étonnante grand-mère de Mahmoud va rappeler que la Méditerranée est plus un monde d'échanges et de métissages que de haine et de conflits.

T'es pas cap !

Dans *Les années Spoutnik*, Baru revient sur une enfance dans un petit village sidérurgique de l'Est de la France. Comme dans *Le Petit Polio*, c'est la fin des années 1950. Au travers des aventures enfantines de ses héros, une bande de copains de l'école communale, Baru dresse le portrait d'une société populaire. La guerre sévit entre la bande du haut et celle du bas village. Les noms de famille sont polonais, italiens, ukrainiens ou maghrébins dans cette *Guerre des Boutons*. Les conflits se règlent en rituelles batailles rangées ou en matchs de foot. Des vagues d'immigration successives est né ce petit monde rural et ouvrier. Les cul-bénis s'opposent aux bolcheviks, le curé maudit l'instituteur, le lancement du Spoutnik revêt un caractère éminemment politique. La précision de la représentation de ce village, la finesse et la tendresse des portraits de ces personnages bigarrés font revivre une époque où, si les conflits n'étaient pas rares, on parvenait à vivre en bonne entente. Un monde où on échangeait une polenta contre un goulash.

Felipe, le rêveur adepte de bandes dessinées, correspond à une jeunesse fascinée par l'étranger. Miguelito est le naïf désarmant. Enfin, Quino n'a introduit que tardivement Libertad (Liberté — une petit fille minuscule dont les parents sont des intellectuels. Cette toute petite Libertad au caractère bien trempé refuse qu'on la prenne pour une allégorie. Dans un contexte politique très autoritaire, Quino évoque grâce à *Mafalda* la politique, la mort, l'équilibre familial, la pauvreté, la menace nucléaire. Si les *Peanuts* ont pu jouer avec un léger décalage entre l'âge des enfants et leur propos, Quino prête clairement à Mafalda et ses amis de stupéfiantes répliques dépassant largement celles d'enfants de 6 ou 7 ans. Quino a pourtant su préserver l'humour et la tendresse de ses personnages grâce notamment à des dessins très expressifs. Peut-être pourra-t-on trouver ces enfants un peu statiques car on parle beaucoup plus qu'on ne chahute chez Mafalda. Bande dessinée populaire s'adressant à une large audience, ces strips ont valu à Quino une véritable reconnaissance nationale. Si Schultz a pu être un temps la septième fortune des États-Unis, Quino était un héros national dont la mort a fait la une. Aujourd'hui son œuvre prolifique connaît un succès mondial.

Les journaux sont un terrain de jeux privilégié de la marmaille de papier. C'est encore dans les feuillets des quotidiens qu'apparaît en 1985 *Calvin et Hobbes* de Bill Watterson. Calvin est un affreux jojo de six ans qui ne se sépare pas de son tigre en peluche Hobbes. Le génie de Watterson est de nous faire naviguer sans heurt de l'univers réel au monde imaginaire de l'enfant. Pour Calvin, Hobbes est un personnage à part entière, animal philosophe et loquace. Les aventures des alter-ego de Calvin, que ce soit Spiff le spationaute ou Hyperman, sont aussi réelles que les remontrances de la maîtresse lorsque Calvin lui parle comme à un Blorb de la planète Snurf. Calvin est l'anti-enfant-sage par excellence. Accroc à la télévision, il déteste l'école. Il méprise les filles et encore plus celles qui, comme sa voisine Susie, font consciencieusement leurs devoirs. Fainéant, égocentrique et fasciné par la violence imaginaire il n'est pas le gentil petit malicieux qu'est Boule, par exemple. Calvin est également l'anti-Mafalda. Si les aventures de Calvin remettent en cause une forme d'ordre établi, il n'est pas non plus un idéaliste. Affreux marmot, il est aussi rêveur que matérialiste. Consommateur effréné et fier de l'être, il incarne sans vergogne les très capitalistes petits américains contemporains. Son imagination nous le rend néanmoins attachant. Dans cette série, Watterson utilise un graphisme très dynamique pour animer le bâton de dynamite qu'est Calvin. Descentes infernales en luge, parties effrénées de Calvin Ball, le mouvement et les grimaces du petit garçon jaillissent des planches avec pourtant une rare économie de moyens. Watterson a une vision réaliste de l'enfance et de la famille, suggérant le fossé entre les idées de Calvin et les con-

ceptions de ses parents. Tout effort est rejeté par Calvin, alors que pour son père « ça forge le caractère ».

Marmots cybernétiques et familles rebelles, du miroir au kaléidoscope

Si les séries précédentes sont des visions plus ou moins contestataires de la famille et de l'enfance, elles se caractérisent toutes par une certaine intemporalité. Mais enfants et parents vivent aujourd'hui dans un univers de plus en plus marqué par la technologie et les changements sociaux. La bande dessinée familiale sur les enfants montre un monde plus complexe.

Dans les journaux américain et sur Internet – c'est symptomatique – on peut trouver les aventures de *Foxtrot*. Cette famille américaine moyenne, le père salary man, la mère, l'aîné passionné de sport et de télé, la fille dont l'horizon s'arrête au centre commercial, héberge en son sein l'étonnant Jason. Ce gamin d'une douzaine d'années est une sorte de Bill Gates en culottes courtes, d'Agnan cybernétique. Il adore l'école et cauchemarde à l'idée que l'interrogation du lendemain puisse être composée d'une seule question trop facile. Il fait les devoirs de ses aînés et leur permet de se servir de l'ordinateur quand celui-ci n'est pas bloqué par une expérience de la plus haute importance. Jason possède un animal bien différent du sempiternel chien : un iguane, provoquant de nombreux gags. Moins inspirée que Calvin et Hobbes, cette série familiale montre cependant à quel point les nouvelles technologies ont conquis les foyers américains. Les histoires de la famille Foxtrot s'adressent à des lecteurs accoutumés à l'informatique. Il y a encore quelques années, ces gags auraient été réservés à des revues spécialisées scientifiques ou informatiques. L'humour naît du décalage entre les préoccupations d'enfant de Jason et sa précocité intellectuelle. On rit du rôle étrange que prend le petit génie dans une famille traditionnelle. C'est en quelque sorte la chronique de ce que doivent connaître beaucoup de foyers américains moyens qui voient débouler en leur sein un Nerd, un de ces gamins vivant dans un autre monde technologique que le reste de la famille.

Le français *Kid Paddle* est délirant et imaginatif comme Calvin et autant imprégné de culture numérique que Jason Foxtrot. Kid Paddle et sa bande vivent dans un univers imaginaire inspiré des jeux vidéos. Dans Kid Paddle, la bande de copains est très importante. La sœur représente un monde étrange en marge de celui des garçons. Les parents sont rarement visibles et paraissent assez éloignés de l'univers de Kid. Le père, fonctionnaire dans un ministère, n'est pas vraiment un parangon de cyberculture. Signe d'une enfance plus indépendante qui vit dans une sorte d'autarcie du monde des adultes ? Graphiquement, Midam a choisi une caricature colorée et vivante.

L'ascention du Haut Mal / David B.

Petit Spirou / Tome & Janry

Il a l'intelligence de ne pas faire de rupture graphique entre réalité et jeu vidéo, montrant la continuité de ces deux univers pour les enfants. Les jeux vidéo présentés dans la série sont très vivants et loin de l'esthétique informatique. Réaliste, la série ne manque de montrer la violence virtuelle de ce divertissement et l'étrange rapport qu'entretiennent les gosses avec leurs victimes numériques ou la mort de leur héros. *Kid Paddle* fait rire, on s'y reconnaît comme parent ou ancien gamin, mais n'est-ce pas un rire un peu jaune ?

LES ENFANTS ET LA FAUCHEUSE

En bande dessinée, les enfants permettent paradoxalement d'aborder le thème de la mort, de la séparation et de la maladie. Confronter les enfants à ce qui angoisse provoque un choc chez le lecteur et confère une intensité particulière au récit. En même temps, les enfants, véritables éponges à émotion, savent restituer des sentiments positifs. Avec leur joie de vivre, ils nous permettent d'affronter l'insoutenable.

Parler aux morts

Dans *Mon cousin dans la mort* de F. Duprat, Lili arpente le petit cimetière et parle aux morts. Elle prétend tout connaître de leur aventures post-mortem. Lili tente d'échapper à une vie familiale infernale avec un père alcoolique. On découvre au fur et à mesure qu'au dessus de ce foyer déchiré plane une douloureuse absence. La dureté de la société rurale, la tristesse des disparitions s'opposent à l'espoir et la joie de l'enfance.

Le Haut Mal

Dans le premier tome de *L'ascension du Haut Mal* de David B., un enfant raconte son obsession de la guerre. L'idée de la mort et les récits de 1914-1918 faits par son grand-père marquent sinistrement l'imaginaire enfantin. Une impression de simplicité enfantine se mêle confusément à une sourde inquiétude. Ce malaise se nourrit aussi de la maladie du grand frère, atteint du Haut Mal, l'épilepsie. Le dessin simple, presque naïf, tranche sur la noirceur et l'épaisseur des à-plats noirs, un peu comme la spontanéité enfantine s'oppose à nos angoisses.

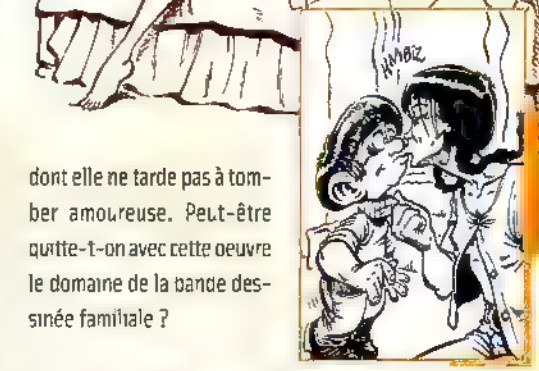
L'épée de Damoclès

La mort peut également n'être qu'évoquée, suggérée. Au travers de la vie quotidienne avec l'enfant. Fréderik commence un grand amour avec Cati, séropositive comme son petit garçon. La formation du nouveau couple, l'apprivoisement mutuel entre Frédérik et l'enfant sont narrés dans un chef d'œuvre de sensibilité. Avec l'attachement au petit garçon, c'est la menace qui pèse sur le bonheur de Frédérik. Menace de la maladie, menace de la mort. Peur de quelque chose que l'on ressent au travers de l'enfant, angoisse des *Pilules bleues*.

. ALORS DANS UN SOLEIL COUCHANT FÉERIQUE ET ROUGEOYANT, BAIGNÉ D'UNE DOUCE CHALEUR, LE PRINCE AUX CHEVEUX D'OR EMPORTA ÉMELINE SUR SON BLANC DESTRIER ..

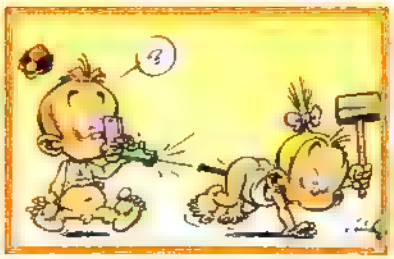
ressemble beaucoup à Boule, même taille, même boule ronde avec un casque de cheveux. Certes on lui interdit de se rendre à l'école à moto. Avec cette série, on oscille toujours entre banalité et originalité, entre décors réalistes et personnages caricaturaux. Vie familiale banale d'une bande de rebelles. Dans *Litteul Kévin* la question du désir et de la sexualité est paradoxalement abordée avec délicatesse, des sujets restés tabous dans ce genre de BD. Plus que la vulgarité, une certaine gaillardise permet de poser avec tendresse les personnages de la bande de rebelles, Gros Hulk, Nénesse et les autres. Avec Kévin, Coyote affirme de façon contemporaine que la vie familiale relève de choix personnels et que l'on peut trouver son équilibre même dans une prétendue marginalité.

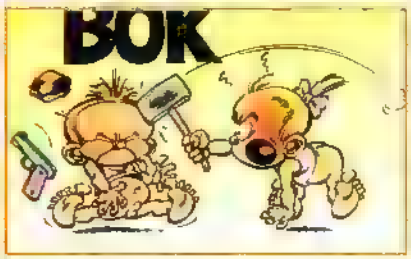
Autre façon radicalement opposée de faire exploser la représentation traditionnelle de la famille : *Litteul Kévin*. La recette : prenez la famille de *Boule et Bill*, faites faire de la musculation au père, recyclez-le dans un club de Hells Angels reconverti en agence de sécurité ; transformez la mère en pulpeuse et énergique motarde et juchez Boule sur une Harley et vous obtiendrez *Litteul Kévin*. Cette série est encore la chronique quotidienne d'une famille dans son pavillon de banlieue mais tout procède de l'environnement « rebelle » de cette banalité. Comment la vie familiale peut-elle s'adapter à des choix personnels si radicaux ? Chacal le père, est le chef de sa bande de potes et a une vision assez particulière de la responsabilité. Sophie, la mère, que l'on découvre issu d'un milieu très bourgeois, parvient à maintenir un bon de cohérence dans la vie quotidienne. Dans cette ambiance, Kévin est un petit garçon très banal avec sa bande de copains, l'école et ses playmobils. Graphiquement Kevin



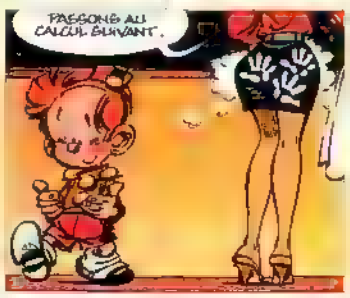
dont elle ne tarde pas à tomber amoureuse. Peut-être quitte-t-on avec cette oeuvre le domaine de la bande dessinée familiale ?

On pourrait citer de nombreux exemples montrant à quel point la BD sur les enfants est perméable au monde et aux changements sociaux. Le bande bigarrée de *Cédric* nous rappelle joyeusement que la population française a intégré de nombreuses vagues d'immigration. *Le Petit Spirou*, sous ses airs de fausse nostalgie d'une enfance d'après guerre, a une façon très moderne d'aborder les questions de la sexualité sans éviter parfois l'écueil de la vulgarité. Les enfants dans une bande dessinée destinée au grand public sont un miroir de la société. Mais ces enfants, par leur naïveté supposée, leur franchise, ont aussi la licence de remettre en cause l'ordre établi ; intouchables critiques de nos contradictions d'adultes.





Parfois, la remise en cause du modèle familial traditionnel peut aller très loin, confinant à l'expérimentation. Au Japon, la série *Marmelade Boy* de Watari Yoshizumi présente une famille recomposée assez originale. De retour de vacances, les parents de Miki lui annoncent qu'ils ont rencontré un couple avec lequel ils se sont si bien entendus qu'ils ont décidé de faire maison commune... mais en croisant les ménages. Au début très choquée par la situation, Miki se fait finalement très bien à cette vie communautaire, d'autant que l'autre « couple » a également un enfant, un charmant garçon



Gwael Bernicot

Pour 6 numéros au tarif préférentiel de 35,70 € ○
Pour 12 numéros au tarif préférentiel de 65 € ○

Mme, Mlle, M., Nom : ..... Prénom ..... Date de naissance ..... Adresse : .....

.....CP : ..... Ville : ..... Pays : .....

Je joins mon règlement par :

❶ Chèque bancaire à l'ordre des éditions SEMIC ❷ Manda postal

❸ Carte Bancaire : Nom : ..... Prénom : ..... N°carte : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration : ..... Signature impérative :

À SEMIC / CALLIOPE - Service Abonnements

4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 Nantes - Tel : 02 51 86 14 14

Cette offre est valable jusqu'au 31 mai 2002, et dans la limite des stocks disponibles

** Offre réservée à la France métropolitaine et à la Corse. Pour les Dom Tom et l'étranger, nous consulter*

- Oh ! Comme il est mignon ce petit ! Et puis il a de grands yeux le petit ange, dis bonjour à la dame !
- GNAP !
- ARRRRRGGGHHH il m'a dévoré le doigt !

Les BD sont peuplées d'adorables petits anges qui illuminent de leur candide lumière certaines planches. D'autres auteurs ont parfois préféré explorer la face cachée de ces chérubins pour les mettre en scène dans d'effroyables cauchemars. L'enfant de papier peut avoir une relation bien particulière au Bien et au Mal, mais peut-être est-ce là une des caractéristiques des enfants humains qui est retranscrite dans le scénario ?

PETITS ANGES ET MINUSCULES DEMONS

Les enfants sont un bon moyen de donner un ton général à un album. Un charmant bambin peut illuminer le récit d'une lumière joyeuse. Une adorable petite créature en danger peut constituer un très efficace ressort dramatique. Enfin, l'enfant peut être perçu comme un véritable ange rédempteur, sa candeur et son imagination lui permettant de changer le réel.

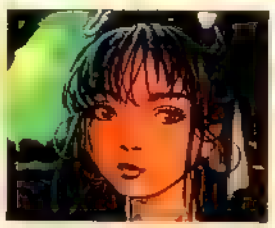
De si charmants petits anges

Au commencement de *Pyrénée* de Loisel et Sternis, un village est détruit par un cataclysme inexpliqué. Seul un ours du cirque parvient à s'échapper. De retour dans les ruines fumantes à la recherche de nourriture, le plantigrade découvre qu'une toute petite fille n'a pas péri. C'est l'improbable adoption. La gamine est baptisée Pyrénée et sera bien sûr capable de parler à la faune qui constitue sa famille. Tout l'album est ensuite éclairé par cette enfant nue aux yeux gigantesques et à l'épaisse chevelure rousse emmêlée. L'ours lui apprend à survivre. Cette relation avec l'énorme bête renforce le caractère fragile et lumineux de Pyrénée.

Ce sentiment est complété par un dessin et des couleurs qui savent faire ressortir le côté majestueux et brutal de la nature sauvage et la beauté candide du personnage de l'enfant. Lorsque l'ours doit s'absenter pour vivre ses amours, Pyrénée vit un déchirant sentiment d'abandon qui la lance à la recherche de ses propres racines. Dans cette quête, on se rend compte que selon une conception rousseauiste charmante mais un peu candide, la petite fille va perdre son innocence et découvrir des travers très humains : la possession, la domination. C'est autant parce qu'elle est une enfant que parce qu'elle vit dans un improbable « état de nature » que Pyrénée est aussi pure. Au fur et à mesure de l'album, le ton comme le graphisme s'assombrissent. La petite fille découvre sa véritable identité mais c'est ce qui va doucement l'exclure de cet Eden montagnard.

Ange muet aux ailes brisées, Elsa est une dessinatrice géniale qui souffre de la disparition de sa mère, accaparée par une secte. La gamine de sept ans est fascinée par les

papillons. L'enfant est la raison de vivre de son père mais aussi l'enjeu d'un terrible jeu de piste à la recherche des toiles de son grand-père. Elsa, finalement enlevée par les fous qui entourent sa mère, demeure le dernier îlot de beauté et de pureté dans un univers de maniaques. Ce petit bout de fille est un ressort puissant, elle émerveille et attendrit immédiatement le lecteur, qui ne peut que trembler et souffrir pour elle. Elsa est d'autant plus attachante que le graphisme réaliste de Fauré et les dialogues de Makyo la rendent vraiment lumineuse. Le recours à de grandes planches hautes en couleur représentant les dessins d'Elsa permet de s'immerger dans l'univers mental de la petite fille, de percevoir son côté angélique. Lorsque survient le dénouement, c'est un véritable soulagement mêlé de bonheur qui envahit le lecteur. Elsa est l'esprit bienfaisant absolu, l'icône qu'on ne supporterait pas de voir toucher. Le choix du scénariste de faire de cette petite fille, fragile au milieu de brutes armées jusqu'aux dents, l'artisan de sa propre libération en dit long sur l'impression de pouvoir que dégage sa pureté et sa candeur.



On retrouve chez le mangaka Hayao Miyazaki cette mystique de l'enfant angélique et rédempteur. Dans *Mon voisin Totoro*, les deux petites filles sont capables, par leur joie de vivre et leur imagination, de transformer la réalité de la vie de leur père. Elles rendent supportable la maladie de leur mère et la solitude du père, qui s'est installé avec ses filles dans une maison à la campagne. Les créatures merveilleuses qui égaient ce petit bijou des studios Ghibli sont une personnification de la fantaisie des deux petites filles mais aussi plus généralement la représentation du pouvoir positif de l'enfance. Autre ange de Myazaki, *Chihiro*, va sauver ses parents d'une terrible malédiction. Le voyage de *Chihiro* est un plaidoyer pour l'imagination et la générosité de l'enfant. C'est un film contre les tendances autistes de la société japonaise : enfants-rois capricieux et égocentriques, isolés de leur imaginaire par un univers consumériste préfabriqué. Les aventures de Chihiro vont lui permettre de sauver ses parents mais aussi de renouer avec son imaginaire et de s'ouvrir aux autres. Ange rédempteur, la petite fille se sauve elle-même. Enfin, en bande dessinée cette fois, Miyazaki a repris ce thème avec *Nausicaä*. La jeune princesse n'est plus tout à fait une enfant mais sa candeur et son caractère relativement asexué l'en rapproche. En dessinant les constants souvenirs d'enfance de son héroïne, Miyazaki la ramène toujours à cette période et montre que son caractère angélique procède de cette part enfantine. Nausicaä est « l'enfant-lumière » apportant le salut à un monde agonisant.

DIS GRAND-PÈRE SAN GOKU, COMMENT ON SAUVE LE MONDE ?

Bienvenu dans le royaume du fantastique, du burlesque et de l'épique ! Bienvenu dans l'univers de *Dragon Ball*. Ici, les dauphins peuvent parler, les voitures tiennent dans des capsules, le dragon des sept boules de cristal exauce les rêves. En 1984, Akira Toriyama nous invite à suivre les aventures de San Goku, petit garçon ermite, découvrant ce monde merveilleux durant sa quête des sept boules magiques. San Goku est doté d'une force surhumaine mais il est l'innocence même. Il deviendra, le long de 42 épisodes, un farouche guerrier, le plus grand des quatre galaxies et de tous les temps. Là réside la force de cette série : son héros grandit et mûrit avec le lecteur, le petit garçon ingénu deviendra grand-père. Bien qu'étant le personnage principal, San Goku s'effacera régulièrement pour céder la place aux nouvelles générations de guerriers : il revient aux enfants plus dynamiques, toujours épaulés par leurs parents plus expérimentés, de protéger notre monde et de bâtir l'avenir.

Joël Bloch

On peut s'interroger sur le point commun de tous les exemples précédents : seules des petites filles semblent pouvoir incarner cette candeur angélique. On peut trouver des exemples de petits garçons mais ils sont plus rares. Quelle qualité particulière les auteurs prêtent-ils aux fillettes pour la représenter de la sorte ? Peut-être semblent-elle encore plus fragiles et sensibles ? Futures femmes et futures mères, les petites filles seraient un pont vers l'avenir...

Ces démons qui nous entourent

Mais sous la plume des conteurs graphiques, les enfants ne sont pas toujours des anges sauveurs, ni même simplement de charmantes petites personnes.

Le japonais Taiyo Matsumoto a écrit une œuvre dérangeante et sans concession sur un duo de frères, *Noiro et Blanco*, âgés d'une dizaine d'années. Blanco est le simple d'esprit gentil et pleurnichard, il représente les forces du bien et leurs faiblesses. Noiro est supérieurement intelligent et énergique mais aussi extrêmement violent. C'est un destructeur qui agresse sans raison adultes et enfants. Il est l'incarnation des forces du mal et de leurs énergies destructrices. Expression taoïste du Yin et du Yang, les deux frères vivent une étrange symbiose, comme le dit

Le Voyage de Chihiro / Miyazaki

Monster / Naoki Urasawa

Blanco : « J'ai les écrous qui manquent à Noiro et il a les écrous qui manquent à Blanco ». Ces deux enfants vivent en marginaux dans une grande ville déshumanisée peuplée de fantômes névrosés. Une secte tente de prendre le pouvoir en s'appuyant sur d'improbables assassins, la police peine à contrecarrer la progression du crime, empêtrée qu'elle est dans ses propres contradictions et dans la corruption.

encore plus loin lorsque Itachi, un mystérieux gamin coiffé d'un crâne de taureau, fait son apparition. Véritable assassin, il affirme que les ténèbres, l'irrationalité et la destruction sont la seule Vérité et tente d'éliminer tous ceux qui affirment le contraire. Noiro, privé de son frère par la police, est un temps tenté par cette extension extrémiste de sa propre attitude mais retrouve une certaine forme d'équilibre en réalisant le piège que constitue Itachi. Le recours à un enfant aussi dévoué au mal, crée un véritable malaise qui se propage à l'ensemble de l'oeuvre.

C'ÉTAIT UN TIGRE FORT ÉTRANGE, IL M'A ATTAQUÉ MAIS APRÈS M'AVOIR JETÉ À TERRE IL S'EST DÉTOURNÉ DE MOI
...ET PUIS IL EST PARTI, COMME ÇA

L'ENFANT, LE BIEN ET LE MAL

Osamu Tezuka semble affectionner les portraits d'enfants rebelles. Plusieurs personnages de ce genre parsèment effectivement ses histoires les plus ambitieuses. Dans la série *Phénix*, l'auteur crée deux personnages dont la face sombre est dominante. Gourde-en-tête, chef d'une bande d'enfants à demi sauvages vivant dans la forêt, finira parricide et sera finalement assassiné par un soldat d'Ushikawa. Ce dernier, quant à lui, sacrifiera ses amis et ses hommes sur l'autel de son ambition et de sa volonté de vengeance.

Dans la série *Bouddha*, Tezuka brosse le portrait d'un personnage au départ assez semblable à Gourde-en-tête. Tatta, un des héros de la série, nous apparaît d'abord comme le jeune chef d'une bande de gamins de la caste des parias. Dans le premier tome de la saga, la bande de gosses et son leader multiplient tours pendables et coups audacieux. Tatta représente en fait l'être humain au naturel, celui que la civilisation n'a pas encore complètement transformé. Plus sympathique que les autres personnages cités, il reste toutefois un héros impulsif, prisonnier et victime de son esprit frondeur, un être rancunier dont la spontanéité rend les réactions imprévisibles.

Malo Kerfriden

Le personnage de Noiro, « l'enfant-démon » permet de mieux montrer l'absurdité de ce monde, son côté désespéré. Le graphisme expressionniste, les déformations de perspective suggèrent un monde si malade qu'il peut produire des « enfants-monstres » comme Noiro. Le récit va

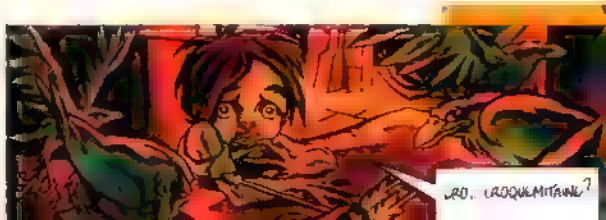
L'enfant-démon qui éclaire d'une noire lumière un récit est également mis en scène par Naoki Urasawa dans *Monster*. Tout commence dans les années 1980 quand le neurochirurgien Tenma sauve un gosse qui a pris une balle dans la tête. Le ton sombre de thriller réaliste est donné par le personnage de cet adorable blondinet qui se révélera un tueur en série. Tout le récit repose sur le mystère de cet enfant assassin qui disparaît et laisse derrière lui une trace sanglante. Qui est-il ? Qui lui a tiré dessus ? quelles sont ses motivations ? Johann n'est enfant que pendant le premier volume de la série : le récit se poursuivant ensuite au cours des années 1990 — mais comme il demeure ensuite invisible, c'est cette impression d'enfant démon qui demeure

C'est un enfant que poursuit Tenma, c'est un enfant qui a brisé ses illusions de chirurgien sauveur de vie. Johann a fait de ce médecin un fugitif dont le seul mobile est de tuer le « Monster ». Bien sûr, le lecteur cherche une explication, tente de trouver une excuse à ce tueur qui totalise plus de victimes que d'anniversaires, en vain. Une expérience en Allemagne de l'Est, une maladie mentale ? On ne le sait pas encore à la fin du quatrième tome de la série, qui en contera plus de dix. Mais à quoi bon expliquer et justifier ? Johann est le moteur de notre horreur, du côté captivant de cette série pourtant économe en moyens.

Le charmant bambin, au-delà du Bien et du Mal

La BD cultive « l'enfant-ange » ou « l'enfant-démon » pour donner un ton, une dimension à un récit, certes, mais qui s'est vraiment confronté à l'enfance sait que nos petits chérubins ne sont ni tout bon ni tout mauvais, que le bien et le mal sont par nature des notions toutes relatives pour l'enfant. Pervers polymorphe, selon Freud, l'enfant n'a pas encore intériorisé les règles sociales qui définissent la morale. C'est peut-être là la facette enfantine la plus dérangeante à explorer.

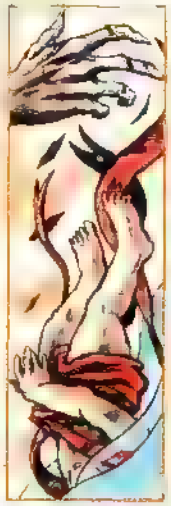
Avec la série *Elend*, Jérôme Simon a choisi comme héroïne une petite fille abandonnée qui cherche une cité merveilleuse dans un univers médiéval-fantastique assez étrange. La fragilité du personnage, la tristesse de sa situation et son charme attachent immédiatement le lecteur à la gamine. Lorsque celle-ci se repaît d'un cadavre, le sourire aux lèvres, ses grands yeux plein de candeur, c'est l'étonnement. La gentille petite fille cannibale est un archétype inconnu, qui déstabilise. La confusion s'accroît



The Endless Storybook / Jill Thompson

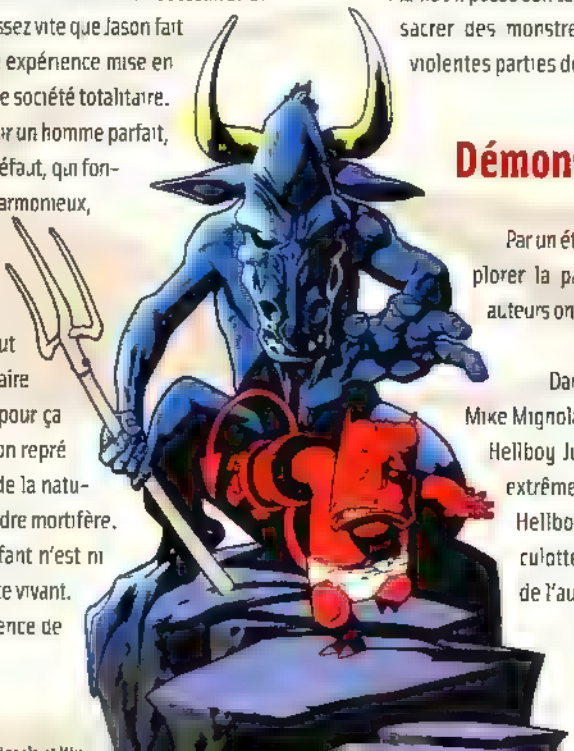
Bad Boy / Miller et Bisley

quand elle est recueillie par le Croque-mitaine qui partage avec elle les restes d'un soldat. Comment ? ! ? Est-ce possible ? Le lecteur s'interroge sur l'attitude à adopter face au monde d'Elend, où il s'aperçoit que les monstres lui sont plus sympathiques que les humains « normaux », moralement constitués. En inversant les valeurs et en parvenant à faire considérer avec sympathie cette petite cannibale, Jérôme Simon montre que la morale est fragile et qu'une gamine reste un enfant, quel que soit son comportement par rapport à ce que nous considérons comme le Bien et le Mal. Le graphisme de *Un rêve bizarre*, le premier album de cette série, est étonnant. Il parvient à faire ressortir la double nature de la petite fille, à la fois gentille et candide (elle ne tue pas, elle respecte les autres dans leur diversité) et le côté malsain de son alimentation nécrophage. De même, les couleurs et les dessins des visages des habitants de la cité, confinés dans un moralisme étriqué, parviennent à nous les rendre d'emblée antipathiques. Ni ange ni démon, l'enfant sans éducation est au-delà du Bien et du Mal.



Le chaos primordial de la vie

Dans *Bad Boy* de Franck Miller et Simon Bisley, Jason a moins de dix ans et tente de s'échapper d'un étrange complexe entouré de grillage. Systématiquement rattrapé par d'affreux zombies robotisés, il se réveille dans une chambre où deux inconnus essayent de lui faire croire qu'ils sont ses parents et qu'il a eu un accident dans la rue. Jason n'est pas dupe et tente de nouveau de s'échapper, avec violence si nécessaire. On comprend assez vite que Jason fait partie d'une expérience mise en place par une société totalitaire. Il doit devenir un homme parfait, exempt de défaut, qui fondera un monde meilleur « propre, harmonieux, sans grossièreté, sans hamburger, sans bière et sans cigarette ». Mais Jason refuse l'ordre de façon violente et parfois sauvage. Il est tout sauf l'enfant sage qu'on voudrait le faire devenir et c'est justement pour ça qu'il est intéressant. Jason représente le pouvoir de vie de la nature chaotique contre l'ordre mortifère. Dans *Bad Boy*, l'enfant n'est ni bon ni mauvais, juste vivant. Il représente la violence de la vie qui aspire à la liberté. Jason refuse l'idéal mais et conservateur d'une société bien pensante. C'est l'anti-Disney



Dans *Bleu(s)* d'Arnaud Guillois, le propos est plus réaliste. Nicolas a eu un accident à l'école et a perdu la mémoire des quelques minutes précédant sa chute dans l'escalier. Le dessin très clair, usant d'un original effet de bichromie bleue, et la narration à la première personne nous plongent dans l'univers du petit garçon. Les attentions du père et la venue des copains pour apporter réconfort donnent un ton frais et sympathique à l'histoire. Le récit s'assombrit lorsque Nicolas retrouve des bribes de mémoires. Nicolas est une victime. Les dernières planches sont surprenantes. Le souvenir de ce qui lui est arrivé et la découverte de la trahison des adultes vont créer une pulsion vengeresse chez ce petit garçon bien sympathique et si parfaitement normal. Un extincteur, une ellipse et l'enfant se fait vengeur sans pitié. Le choc est total, le vernis de l'éducation a craqué.

On retrouve également cette ambivalence de l'enfant face au Bien et au Mal dans les séries familiales dont on a déjà parlé. Calvin, du haut de ses 6 ans, a pour ambition de terroriser le monde sous la forme d'un Tyrannosaure Rex. Ne demande-t-il pas avec de grands yeux de Bambi un lance-flammes pour Noël ? Violence et destruction sont présents chez le petit garçon, dans une volonté de toute-puissance. L'éducation a bien du mal à canaliser ses pulsions. De même Kid Paddle a beaucoup de sang virtuel sur les mains : il passe son temps à massacrer des monstres dans de violentes parties de jeu vidéo.

Démons en couches culotte

Par un étrange effet de symétrie, plutôt que d'explorer la part monstrueuse de l'enfant, certains auteurs ont voulu découvrir l'enfance des monstres.

Dans quelques numéros spéciaux de *Hellboy*, Mike Mignola et Bill Wray ont décrit les aventures de Hellboy Junior. Contrairement au démon adulte extrêmement puissant de la série principale, Hellboy est un bébé démon en couches culottes qui étouffe aux enfers sous le carcan de l'autorité des démons adultes. Ces courtes histoires sont des parenthèses satiriques

dans la série. La dérision est d'autant plus marquée que graphiquement, le style est bien celui de la série principale. Mêmes ombrages tranchés, même larges zones d'ombre ; une seule chose a changé : la taille du héros et sa force. Le but de ces courtes histoires est peut-être de montrer par la dérision que les plus puissants héros ont tous été de faibles enfants. Même un omnipotent démon a été un jour un bébé démon capricieux n'aspirant qu'à diversifier son régime alimentaire.

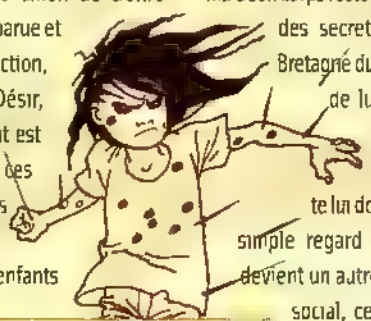
A la limite de la bande dessinée, le conte illustré *The little endless storybook* de Jill Thompson explore la face enfantine de héros inhumains. *Les sept immortels* de Neil Gaiman, que l'on retrouve principalement dans la série Sandman, sont représentés sous une forme enfantine. Barnabas, le chien de *Délire* cherche sa maîtresse disparue et visite tour à tour Destruction, Destin, Désespoir, Désir, Morphée et La mort. Tout est dans le décalage entre ces personnages très sombres et leur représentation sous forme d'adorables enfants avec des illustrations naïves d'une rare beauté. De même, l'ambiance de contes sombres des séries de Gaiman est ici transmutée en comptine pour enfants. Qu'est-ce qui a pu pousser un dessinateur à une telle interprétation ? Vouloir faire une version « mignonne » – kawaï diraient les Japonais – de *Sandman* ? Peut-être dans ce cas, la naïveté du propos et les dessins charmants permettent-ils d'apprivoiser des concepts inquiétants

Je t'attendrai, Rémi, attendrai que l'homme qui est en toi revienne me chercher
Alors c'est ça le bonheur ? Quelques centimètres carrés de peau douce et élastique, qui sentent bon le chaud et l'amour ?
Bout d'Homme / Kraehn

La malédiction de paraître un enfant

Certains personnages de bande dessinée peuvent avoir un aspect d'enfant, tranchant avec leur âge, leur souffrance ou leur monstruosité.

Dans la série *Bout d'homme* de Jean Charles Kraehn, Rémi s'est arrêté de grandir à 12 ans suite à un traumatisme. Il vieillit mais son corps reste celui d'un enfant. L'horreur des secrets de famille dans cette Bretagne du dix-neuvième siècle a fait de lui un monstre, un enfant avec des pulsions adultes. Lorsqu'un rat qu'il adopte lui donne le pouvoir de tuer d'un simple regard haineux, Bout d'homme devient un autre. Entre conte et réalisme social, cette série est unique. Elle présente la cruauté des enfants pour ceux qui sont différents, la difficulté de retrouver une harmonie après le manque d'amour



Dans les quatre tomes de *Je suis un vampire*, Trillo et Risso développent une classique histoire d'immortels buveurs de sang. Dessin noir et blanc énergique et évocateur, violence bien rythmée, exploitation du caractère érotique du vampirisme, rivalité séculaire entre deux vampires ennemis, tout y est de façon efficace. La principale originalité de cette œuvre en est le héros. Vampire bimillénaire, il garde l'aspect qu'il avait à sa mort : celui d'un enfant de douze ans. Le personnage est riche et bien développé. Devenu vampire avant d'avoir atteint l'âge adulte, il n'a jamais atteint sa maturité affective. C'est cette souffrance due à cette inhumaine situation qui rendent le personnage attachant et qui lui permettent de rester humain, d'en faire un personnage positif. Vampire enfant, il a besoin des autres. La part enfantine de ce monstre le sauve du mal absolu.

Je suis un Vampire / Trillo et Risso

Ange rédempteur ou intolérable démon, l'enfant peut aussi être au-delà du Bien et du Mal. La BD montre que l'on peut tout imaginer des enfants, bien comme mal, et que tout peut s'expliquer si le scénario met le personnage dans un environnement adéquat. Le théâtre de papier n'affirme finalement qu'une seule chose : les enfants grandissent et se définissent au travers du monde qui les entoure. Une société est responsable de ce que deviennent ses enfants.

Gwael Bernicot

The Endless Storybook / Jill Thompson

L'EDITION LA PLUS COMPLETE
JAMAIS REALISEE !

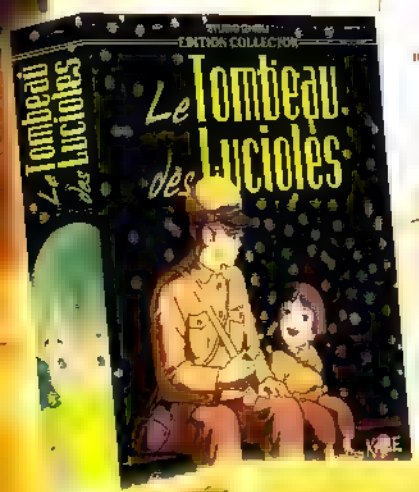
Le Tombeau des Lucioles

EDITION COLLECTOR

PLUS DE 2H DE BONUS :

DOCUMENTAIRE EXCLUSIF (1H30) ○ MAKING-OF
INTERVIEW DE TAKAHATA ○ FILM EN 16/9
MENU 3D ○ GALERIES D'IMAGES ANIMEES
LIVRET 32 PAGES ○ BANDES ANNONCES

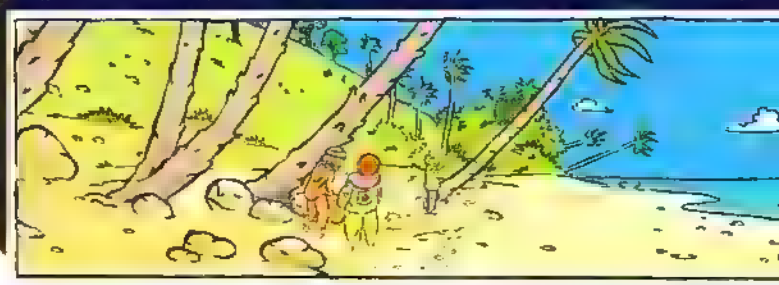
EN EXCLUSIVITE :
LE ROMAN ORIGINAL
"LA TOMBE DES LUCIOLES"
/ (NOSAKA AKIYUKI)



DISPONIBLE LE 28 JUIN

L'ODYSSÉE DU TEMPS

La nouvelle collection BD jeunesse 2002



JOUEZ ET GAGNEZ 25 ALBUMS DE LA PIERRE BLEUE !

JOUEZ ET GAGNEZ

Tome 1 " L'Ile Verte "

Avec le soutien de
FONDATION NICOLAS HULOT POUR LA NATURE ET L'HOMME

Tome 2 " La Pierre Bleue "
Disponible le 25 juin 2002

Tome 3 " Le Livre Noir "
A paraître en octobre 2002

Editions paquet

Pour jouer remplissez vite le bulletin de participation, et renvoyez le avant le 31 Août 2002.
Pour vous aider, connectez vous sur www.odysseedutemps.com

Chumball © Le Sixième Continent SA 2001 - Tous droits réservés

Mentions légales
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Un seul gagnant par foyer (même nom, même adresse). Règlement déposé chez maître Demay, Huissier de justice à Paris et disponible sur simple demande écrite à Le Sixième Continent - Jeu " La Pierre Bleue " - 33 rue d'Hauteville - 75010 Paris.

BULLETIN DE PARTICIPATION :

Question : Comment s'appelle la Chumball de Stel ? .....

Nom: .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....
Ville : .....

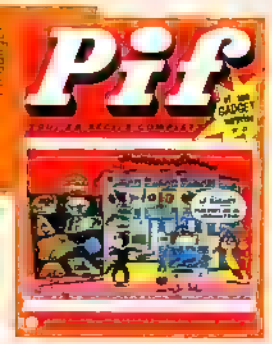
Petit Père Noël / Trondheim et Robin

Quand on parle de la nouvelle vague, on pense d'abord à la génération d'auteurs qui a fait bouger la BD adulte. Mais il est une autre vague, toute aussi importante, qui vient régénérer la BD pour enfants. Alors que dans les années 1980 le 9ème art était réputé vieillir avec ses fans, il retrouve désormais, dans le sillage de galopins comme Titeuf, une seconde jeunesse. Tour d'horizon.

LA BD RETOMBE EN ENFANCE

Et la BD quitta l'enfance

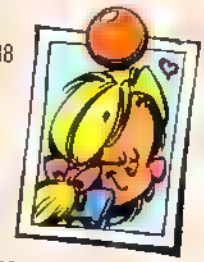
A l'origine, la bande dessinée était exclusivement destinée aux enfants et considérée comme un moyen d'expression mineur accessible au plus grand nombre. Son support de prédilection, c'était les journaux. En Belgique, d'abord, avec *Spirou* créé dès 1938 puis avec *Le journal de Tintin* en 1946. Ils accueilleront dans leurs pages les plus célèbres séries de l'âge d'or, celles destinées aux « jeunes de 7 à 77 ans » : de *Buck Danny* aux *Schtroumpfs* en passant par *Lucky Luke*, *Boule et Bill* pour le premier, *Blake et Mortimer*, *Ric Hochet* ou *Alix* pour son concurrent.



En France, la bande dessinée était avant tout affaire de confession. Du côté des « Rouges » se créait *Coq Hardi*, ancêtre de *Pif Gadget* (*Placid et Muzo*, *Rahan*, *Corto Maltese*). Du côté des cléricaux apparaissaient *Cœurs vaillants*, *Ames vaillantes* – plus tard *Formule 1* et *Djinn* – ainsi que *Fripounet et Marisette* où Dimitri, André Juillard et François Bourgeon firent leurs premières armes. Mais, sous le joug de la « loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse », la BD pour jeunes ne put évoluer librement. Heureusement le 9ème art prit son essor en direction des plus grands. Mais, pense Eric Omond, un des auteurs phares de la nouvelle génération : « l'apparition de la BD adulte a créé un désintérêt pour le public jeunesse chez des auteurs qui trouvaient enfin, avec les adultes, la possibilité d'utiliser le media de façon moins frustrante ».

Le Petit Spirou / Tome et Janry

Les ventes des magazines s'érodent. *Tintin* succombe en 1988 suivi quatre ans plus tard par *Pif* avec des conséquences dramatiques sur le lectorat.



Car des études le montrent clairement : un enfant qui ne lit pas de bande dessinée à sept ans ne s'y mettra pas plus tard. Or à cet âge-là, l'enfant est guidé dans ses choix par ses parents qui préféreront l'abonner à un journal plutôt que de devoir réfléchir à chaque achat d'album. Tout le secteur BD était donc menacé ! Heureusement, 15 ans plus tard, il a trouvé une seconde jeunesse.

Et Le Petit Spirou détrôna le grand !

L'histoire du *Journal de Spirou* est emblématique de cette évolution. Dans les années 1980, alors que les éditions Dupuis sont vendues, *Spirou* va mal, il n'intéresse plus que 60.000 acheteurs et perd de l'argent. La nouvelle direction décide malgré tout de maintenir le titre en vie, « comme un laboratoire permettant de tester des auteurs », explique son actuel rédacteur en chef, Thierry Tinlot. Mais « *Spirou* devait arrêter de

Pifou

Kid Paddle / Midam

vieillir avec ses lecteurs ». La renaissance du titre – il est aujourd'hui rentable avec 108 000 acheteurs – est passée par la création de nouvelles séries davantage tournées vers la dérision, une majorité de récits courts et un public rajeuni. T. Tinlot tient à nuancer : « Énormément de personnes plus âgées y trouvent leur compte et en particulier les parents ». Associées à cette réussite on trouve des séries comme *Le Petit Spirou*, *Kid Paddle* ou *Cédric*...

Disney, plus européen que jamais

Le journal de Mickey et les autres publications de Hachette-Disney ont aussi tenu le coup. Même s'ils ont profondément changé d'allure : les héros purement Disney se font en effet de plus en plus rares. Dans *Minnie Mag*, la souris s'est fait voler la vedette par *Witch*, une série créée à l'origine par le tandem italien Barbucci Canepa plus connu pour *Sky Doll*.

BON, JE DESCENDS CETTE *HORREUR, À LA CAVE. *PETIT LAPIN, NE FERA PLUS DE MAL À PERSONNE !
QUELLE ÉPOQUE !
PARFAIT ! JE METS *SERGENT DEGUEULIS SULFURIQUE À LA PLACE.
ÇA VA ME DÉTENDRE !

Dans *Le Journal de Mickey*, les *Ducobu* et autres *Marsupilami* prennent dorénavant une bonne place. Jusqu'au très classique *Picsou Magazine* qui accueille en son centre un supplément « *Coin Coin* » plus proche des délires des *Requins Marteaux* et de *Psychopat* que de l'école Disney.

Un nouveau pas vient d'être franchi avec la création du *Kid Paddle Mag*, successeur de *P'tit Loup* qui regroupe une bonne part des séries issues du magazine *Tchô !*, telles que *Tony et Alberto* ou *Womoks* et ne contient plus aucun matériel BD Disney

Kid Paddle / Midam

Pour nourrir ses magazines, Jean-Luc Cochet, le rédacteur en chef du secteur BD peut donc, selon les circonstances, puiser dans les innombrables histoires jadis écrites par Carl Banks, utiliser le matériel procuré par les studios européens, susciter la création de séries ou racheter à d'autres éditeurs du matériel déjà existant.

Bayard a foi en la BD

Le rôle de Benoît Marchon chez Bayard Presse est assez similaire. On trouve ainsi dans un même numéro d'*Okapi* un gag de *Titeuf* acheté à Glénat, *Jules* d'Emile Bravo en prépublication et *Zap Collège*, une création de Ténem pour le magazine. Ces séries sont en général reprises en album mais chez des éditeurs différents : « Pour les plus de 10 ans, nous n'avons pas un catalogue assez riche, il plus intelligent pour nous de travailler avec des éditeurs qui publient déjà des œuvres de cet auteur » comme Carabas pour *Victor et Anais* de Matmeu Bonhomme.

Dans les journaux pour les plus petits, la situation est différente : Bayard Presse possède un fonds assez riche pour n'utiliser que ses propres séries et les publier ensuite sous forme d'album. Ainsi en va-t-il de *Toufffu*, de *L'Inspecteur Bayard* ou de *Sardine de l'espace*.

Pour trouver leur public, ces albums bénéficient de deux atouts particuliers : leur parution dans des journaux éducatifs et... leur absence des rayonnages BD. « Comme nous sommes éditeurs de livres pour la jeunesse, explique B. Marchon, nous avons décidé d'intégrer certaines BD dans la collection Bayard Poche et ainsi de nous installer dans les rayons jeunesse. Le pari a parfaitement réussi pour *Tom Tom et Nana* et ses millions d'exemplaires vendus ». Un positionnement envié par Delcourt et Dupuis.

Witch / Canepa

VOUS AVEZ DIT MANGAS POUR ENFANTS ?

Avec les mangas, on nage en plein paradoxe : il n'y en a aucun de prisé par les enfants alors que les premiers à être introduits en France, en version animée, furent d'abord proposés aux plus jeunes. On s'aperçoit maintenant, en lisant les albums dont étaient tirés *Albator*, *Ken le survivant* ou *Olive et Tom*, que ces histoires étaient d'avantages destinées aux pré-adolescents qu'aux chères têtes blondes qui se trouvaient alors devant leur poste de télé Dominique Veret, le créateur des éditions Tonkham et nouveau partenaire de Delcourt explique : « Le Club Dorothée n'a introduit la culture manga en France que pour des raisons d'argent, sans chercher de cohérence avec le public. Le décalage a été d'autant plus grand que la culture nippone est très différente de la notre. Elle n'a ni le même système de valeur, ni le même rapport à la sexualité et à la violence. C'est ce même écart qui permet maintenant aux jeunes adultes adeptes naguère du Club Dorothée, de s'intéresser à des séries destinées au Japon aux 12-14 ans, comme un accès aux racines de la culture extrême orientale ».

Vu que, pour les livres pour enfants, les achats sont filtrés par les parents, aucun éditeur n'a vu d'intérêt à investir sur le créneau du manga pour les plus jeunes : le genre n'est pas entré dans les mœurs et traîne après lui une sale réputation, liée à son introduction antipédagogique à la télé et aux choix peu éclairés de certains éditeurs BD. Si chacun peut vous citer une série ou deux séries à priori plus accessibles aux enfants – *Marmelade Boy*, le début de *Dragon Ball*, *Detective Conan*, *Lalulu*, certaines œuvres de Miyazaki – aucune d'entre elle ne fait consensus. *Card Captor Sakura* de Clamp, par exemple, est une des rares séries dont l'héroïne ait moins de 10 ans. Pourtant sa lecture au format BD semble bien ardue pour des enfants de cet âge. Par contre sa version « Anime comics » – BD couleurs constituée à partir du dessin animé diffusé sur M6 – est bien plus accessible mais moins intéressante narrativement.

Même les *Pokemon* et *Digimon* n'ont réussi à percer que de façon très provisoire : avec leur passage hors de mode, leur parution chez Dargaud et Glénat devrait bientôt s'interrompre !

Tom-Tom et Nana / Desprès, Cohen et Reberg

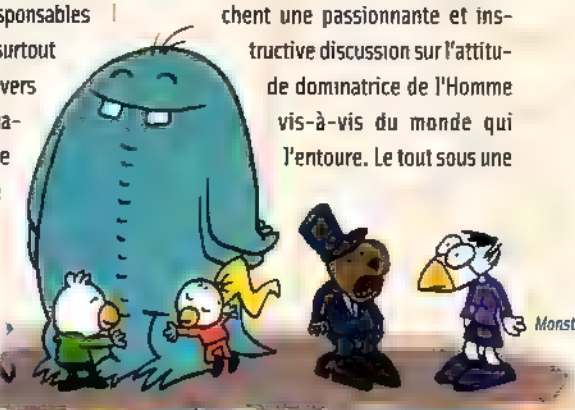
Genz Gys Khan / Dégruel

Tom-Tom et Nana / Desprès, Cohen et Reberg

La BD, auxiliaire éducative

Pourtant les mentalités bougent. Si de tout temps, la presse éducative – Bayard, Fleurus Presse et Milan – a publié des bandes dessinées, l'état d'esprit dans lequel elle le fait a changé : « Historiquement, explique B. Marchon, les responsables de titres jeunesse considéraient surtout la BD comme une passerelle vers des lectures de meilleure qualité. Maintenant, ils sont le plus souvent convaincus de l'intérêt de la BD en tant que telle et de sa capacité à traiter de n'importe quel sujet ».

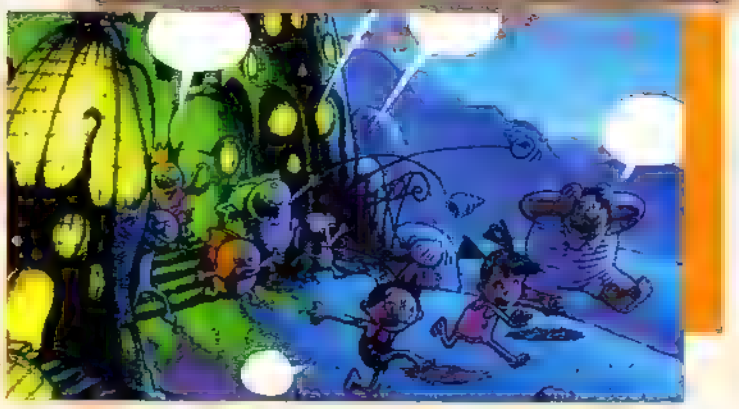
Mais des BD plus classiques se font également très souvent porteuses de réflexions sur la société. Ainsi dans *Presque enterrés*, le dernier *Jules* d'Emile Bravo, une expérience de spéléologie qui tourne mal et la rencontre d'un archéologue hors du commun déclenchent une passionnante et instructive discussion sur l'attitude dominatrice de l'Homme vis-à-vis du monde qui l'entoure. Le tout sous une facture apparemment très classique. Les *Phosfées* de Johanna ressemblent, elles, à un conte poétique : elles constituent en fait un véritable guide, issu de l'expérience de l'auteur, pour que l'enfant apprenne à maîtriser ses peurs nocturnes... Dans *Ourachima le brave*, Bodin montre, par le biais d'un doux conte fantastique, que le vrai courage ne se situe en aucun cas dans une inutile confrontation avec la mort pour impressionner de prétendus amis. En retrouvant les racines du conte, la BD se fait éducative sans le montrer...



Monstrueux / Trondheim

BD ou livre jeunesse, la frontière disparue

La barrière maintenue entre livres et BD jeunesse ressemble fort au vestige fossilisé d'un temps où la BD avait sale réputation... Où classer des œuvres comme le délirant *Fils du Pirate* de Bourgeau ou *Boule de poils et mon canard* de Boutavent ou encore le ravissant *Genz Gys Khan* de Dégruel qui, sous un format de livre jeunesse, respectent tous les codes de la bande dessinée ? Que faire de cette merveille d'absurde et d'esthétique signée des anglais Gaiman et Mc Kean *Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons rouges*, véritable hybride du meilleur des deux genres ? Jusqu'aux éditeurs de BD qui, comme Casterman, se mettent à produire leur propre catalogue jeunesse : Paquet, Glénat J. et cet automne Soleil Jeunesse.



L'attitude des parents, aussi, a évolué : « Avant, on proposait de la BD dans nos journaux pour faire plaisir aux enfants contre l'avis de leurs parents. Mais les enfants d'alors sont devenus les parents d'aujourd'hui ». Du coup la bande dessinée est présente dans tous les titres Bayard, ceux de lecture – *J'aime lire* – comme ceux d'éveil – *Grain de Soleil*.

Ce souci d'éducation, d'ouverture de l'enfant se retrouve dans nombre de séries jeunesse. Quelques-unes en font leur raison d'être comme *L'Odyssées du temps* de Graveline et Péroz dont l'objectif déclaré est de sensibiliser l'enfant à l'environnement et qui n'est qu'une pièce d'un projet ludo-éducatif global.

Etre drôle et dans le vent

La diversification des thèmes abordés et des styles graphiques est sans doute le meilleur signe du renouveau du genre : la BD peut désormais se mettre en prise directe avec le monde d'aujourd'hui, partir dans les délires les plus fous ou même faire les deux à la fois. Aucun sujet n'est plus tabou s'il est bien amené.

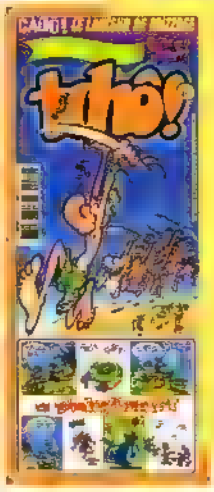
Par exemple dans *Violine*, Tronchet et Tarrin plongent une petite fille douée d'un regard perçant au beau milieu d'une révolution afri-

caine tout en conservant un ton et des images accessibles aux plus jeunes. Dans *Oscar*, dont le héros est un improbable orphelin vivant avec un SDF arabe, Lapière et Dumeux réussissent à susciter chez le lecteur une identification avec leurs personnages et à faire naître l'émotion sans que leur propos ne soit mélodramatique ou caricatural. C'est un peu la même chose avec *Sac à Puces* de Zidrou, Falzar et de Brab, qui met en scène un chien des rues avec plus de valeur humaine qu'aucun de nous. La grande prouesse de ces BD, c'est de faire réfléchir l'enfant sur son environnement sans être didactiques.

Etre en prise avec son époque est aussi une des caractéristiques des membres de la bande à *Titeuf*, *Franky Snow* de Buche, *Malika Secouss* de Tehem. D'ailleurs il est de tradition pour tous les auteurs de cette mouvance de noter sur un carnet de notes tout ce qu'ils voient de drôle dans la vie.

Cela peut se faire également par un esprit de dérision venu de la BD adulte – on trouve de plus en plus d'auteurs venus de *Fluide Glacial* ou *Psychopat* – et transposé aux enfants. Dans *Pédro le Coati*, Larcenet et Gaudelette concentrent tout ce que la société humaine compte de plus typique à l'intérieur d'un zoo. Le dessin de Gaudelette rend tous les animaux plus irrésistibles les uns que les autres.

A l'image des scénarios qui ont abandonné un classicisme rassurant, les graphismes ont eux aussi perdu leur aspect rond et propre. Le dessin de



Titeuf, héros d'exception ?

Avant la sortie fin août du nouveau Titeuf, *La Loi du préau*, tiré à 1,4 millions d'exemplaires et fer de lance de la bande dessinée jeunesse, nous avons rencontré son éditeur, Jean-Louis Camano, devenu l'agent de son auteur, Zep.

La naissance de Titeuf

Un jour, dans un fanzine suisse nommé *Sauve qui peut*, je suis tombé sur deux pages en noir et blanc qui racontaient des souvenirs de mômes avec le personnage de Titeuf. Comme je recherchais des séries à même de diversifier le catalogue Glénat, j'ai contacté leur auteur, Zep, pour qu'il m'envoie des projets. J'en ai reçu 3 dont Titeuf.

La source du succès

Je ne sais pas ce qui fait le succès de Titeuf... A part bien sûr le talent de son créateur ! Zep est un auteur complet, un très grand dessinateur qui possède un sens aigu du sujet et de la narration. Il a en outre la volonté de parler des enfants pas comme on croit qu'ils sont mais comme ils sont réellement. Titeuf est peut-être la série qui symbolise le mieux ce que sont les enfants d'aujourd'hui.

Titeuf, personnage intime

Le jour où Zep sentira que son inspiration ne vient plus, il arrêtera la série, c'est très clair pour lui. Titeuf est le fruit d'expériences vécues ou observées. Zep ne va pas laisser son personnage à un repreneur alors qu'il refuse toute idée de travail en studio !

Idole des jeunes ?

Quand est paru le premier *Titeuf* – tiré à 8.000 exemplaires – personne ne savait dans quelle catégorie le ranger. Son succès prouve que la série a touché un public très large, bien au-delà des moins de 12 ans. Zep est conscient de son succès. Mais il a pris le soin de placer autour de lui une structure qui lui évite de se faire écraser, qui lui permette de se retrouver avec lui-même et de continuer sereinement son travail.

Le rôle des produits dérivés

Les produits dérivés – et en particulier les dessins animés – sont un très bon moyen de faire connaître un personnage. En général ils sont une conséquence du succès, pas son origine. Pour *Titeuf*, on a eu la chance de signer un accord avec les cartes postales Hallmark dès le troisième album. Zep et moi choisissons nos partenaires de façon conjointe en veillant à rester cohérent avec l'univers du personnage. L'image de *Titeuf* sert également de support à des partenariats plus désintéressés comme avec l'association humanitaire Handicap International.

Le guide du zizi sexuel

A la base on avait l'idée imprécise d'un *Manuel des Castors juniors* version Titeuf. Tout s'est finalement déclenché grâce à la rencontre de Zep avec Hélène Bruller qui réalise les adaptations de Titeuf en Bibliothèque Rose. Le theme a fait tilt dans leur esprit et ils se sont lancés. Cela representait une véritable prise de risque car ce livre n'est pas un produit dérivé mais le travail d'un auteur qui, avec son personnage, prend à bras le corps un sujet de société. Le succès a finalement été au rendez-vous avec 400.000 exemplaires vendus.

Tchô, le magazine poster

Zep a toujours travaillé pour la presse, que ce soit en Suisse ou pour le magazine *Spirou*. Il n'avait pas envie de rester calfeutré dans son univers. Quand nous avons eu l'accord de Glénat, nous avons recherché tous deux des auteurs qui aient de l'humour et soient en prise avec la société. Au départ le journal n'était fait que par 4 ou 5 dessinateurs, il ne pouvait donc pas être très épais. Zep a découvert un magazine en Angleterre qui prenait la forme d'un poster. On a retenu l'idée.

Tchô, rampe de lancement ?

Tchô est vendu à 40.000 exemplaires chaque mois. Sa vocation est de permettre à des auteurs de s'affirmer, pas d'être rentable en lui-même. Grâce à lui, des séries comme *Franky Snow* de Buche ou *Malika Secouss* de Tehem commencent à trouver leur public.

Violine lorgne du côté des *Innommables*, celui d'*Oscar* adopte un style très cartoon. Si on ressent parfois des parentés entre les styles d'un même journal, on ne trouve plus désormais « d'école » qui déclne une série à succès en sous-produits...

Il y a aussi, plus rarement, des BD qui poussent le réalisme à son maximum, se faisant chronique fidèle comme bien sûr *Tom Tom et Nana* ou pour les un peu plus grands *Tendre Banlieue* de Tito.

Des séries de rêve

Parmi les vecteurs du renouveau, il ne faut pas oublier la collection *Delcourt Jeunesse*. Créée à l'origine pour permettre à des auteurs BD de faire preuve d'autant de créativité graphique et narrative que leurs collègues du livre jeunesse, elle a constitué un catalogue d'une richesse exceptionnelle avec des séries phares telles que *Le Vent dans les saules*, *Toto l'ornithorynque* ou *Un drôle d'ange gardien*.

D'autres éditeurs suivent ce bon exemple, comme Pointe Noire avec les prometteurs *Chamourai* et *Sherpa* ou Soleil avec sa future collection Soleil Kids

Bien sûr, certaines séries et parmi les plus vendues sont plus caricaturales. Mais est-ce que dans tous les genres, pour tous les publics, il n'en est pas de même ? Et les succès de *Kid Paddle* ou *Titeuf* font plaisir à voir. Une bonne raison pour garder une âme d'enfant !

Vincent Henry

J'ÉCRIS DES HISTOIRES POUR ENFANTS

Lewis Trondheim, Denis Lapière, Eric Omond, Denis Pierre Filippi et Etienne Davodeau ont en commun de mettre leur talent au service aussi bien des grands que des plus petits. Et d'avoir accepté de partager avec nous leur approche de la BD jeunesse.

A l'origine de leur vocation d'écrire pour les plus jeunes, il y a généralement le plaisir de s'adresser à ses propres enfants. Ainsi D. Lapière : « J'ai des enfants et c'est un réel plaisir que d'écrire des histoires qu'ils peuvent lire ». De même, L. Trondheim : « Si je fais de la BD pour enfants, c'est certainement parce que mes enfants lisent de plus en plus de livres mais aussi parce que la bande dessinée pour enfants, telle que je l'imagine est un terrain plutôt en friche. Il reste encore beaucoup de choses à faire et à explorer ».

Car les enfants sont un public de choix : « Les enfants sont des lecteurs ouverts. Les adultes, du moins certains, sont souvent plutôt bornés », considère D. Lapière tandis qu'E. Davodeau renchérit : « La capacité d'immersion des enfants dans un récit me fascine. Elle est bien supérieure à celle des adultes, encombrés par tout un bagage culturel, moral et intellectuel dont ils se servent, consciemment ou non, comme d'une grille de lecture qui fait aussi écran ».

Du coup, la BD pour enfants représente pour E. Omond « une formidable respiration et la possibilité d'expérimenter des choses nouvelles. » L. Trondheim partage ce point de vue : « Les enfants sont plus aptes que les adultes à lire de nouvelles formes de structures ». Cet auteur aux mille idées varie à l'infini ses partis pris narratifs : histoire entièrement muette comme *La Mouche* ou *Petit Père Noël*, multiplicité des itinéraires de lecture sur une même page comme dans *Les Trois chemins* ou récit faussement autobiographique sans case avec *Monstrueux*.

Pour D.P. Filippi, les deux formes d'expression sont proches : « l'écriture chez moi fait appel avant tout à la spontanéité, la sensation relayée ensuite à la réflexion comme garde-fou ». Pour E. Davodeau aussi, même s'il considère que « La capacité d'immersion evoquee précédemment implique une écriture plus consciente. Ainsi avec Joub nous nous demandons souvent, quand nous travaillons sur *Max et Zoé*, comment réagiront nos lecteurs ». E. Omond est encore plus exigeant vis-à-vis de lui même quand il travaille sur une série comme *Toto l'ornithorynque* : « j'essaie d'être plus linéaire du point de vue action et des enchaînements de séquences. Tout doit être limpide, glisser. De plus j'ai tendance à penser qu'une bonne architecture formelle du récit est un facteur structurant pour l'enfant ».

D. Lapière tient un discours assez proche, cette fois sur le fonds des histoires : « quand j'écris pour les enfants, j'essaie de me hisser à leur niveau pour leur raconter des histoires qui les touchent et qui les émeuvent. Mon but est de réaliser une BD "Adultes non admis". A la limite, quand un adulte me dit qu'il n'aime pas trop *Ludo*, qu'il ne comprend pas, je le prends pour un compliment ! ».

Un point de vue que ne partage pas du tout D.P. Filippi et L. Trondheim : « Mon objectif, explique le premier, est de toucher tout le monde en proposant différents niveaux de lecture comme dans *Un Drôle d'ange gardien*, selon le principe des contes qui à l'origine n'étaient pas destinés aux enfants ». « Je n'aime pas, ajoute le second, que la BD pour enfants constitue une sorte de ghetto : je préfère les livres avec deux niveaux de lecture, un pour les enfants et un pour les parents ». Et de conclure, d'une remarque partagée par tous ses confrères : « Je déteste les bandes dessinées qui prennent les enfants pour des imbéciles ».

Eric Omond
- *Toto l'ornithorynque*, avec Yoann
- *Les Gamins* avec Alexis Nesme

Etienne Davodeau
- *Max et Zoé* avec Joub

Denis-Pierre Filippi
- *Teo*, avec Tatiana Domas
- *Un drole d'ange gardien*, avec Sandrine Revel
- *Oruli* avec Tiburce Oger

Lewis Trondheim
- [illegible] C'é
- [illegible]onstrueux
- [illegible] Trois Chemins
- [illegible]
- *Le Roi Catastrophe*
- *Petit Pere Noe.*

Denis Lapière
- *Oscar*, avec Christian Durieux
- *Ludo*, avec Pierre Bailly et Vincent Mathy
- *La Cle du mystere*, avec Alain Sikorski

Sardine de l'espace / Gilbert et Sfar

BANDE DE PETITS CALLIOPAINS !

Que pensent les mômes des BD qu'on leur destine ? Une question judicieuse que Calliope a décidé de poser à 10 copains du collège Condorcet de Clamart.

Séléction pour liseurs digestes

Dix BD ont circulé entre les mains des « Calliopains » pendant une semaine. Les plus lues ont été *Titeuf : le miracle de la vie* (10 lecteurs), *Yoman : ça déchire grave* (9 lecteurs), *Cédric* (6), *Kid Paddle : Waterminator* (5), *Tendre banlieue : Appel au calme* (5), *Petit Spirou : C'est pas de ton âge* (5), *Les sardines de l'espace* (5), *Jojo : Le choix de Charlotte* (3), *Ludo : Sale petit voleur* (3), *Malika Secouss : Groove ton chemin* (3 lecteurs). Voici les avis de Sabrina, Atif, Aurélien, Florentino, Kévin, Michaël, Mickaël, Orku, Teddy et Youns.

Le choix des album

Pour choisir leurs lectures, les enfants se sont fiés d'abord au dessin puis à la couverture et au titre. L'avis des copains, le nom du héros ou – Ô joie ! – le fait d'avoir déjà vu cette BD à la bibliothèque ont également compté. A l'opposé, le nom de l'auteur ou le fait d'avoir déjà aperçu la BD en magasin ne sont d'aucune influence. Sabrina, elle, a préféré suivre les conseils d'un professeur Atif voulait « des histoires de banlieue ». Plus détaché, Mickaël a lu 6 BD « parce qu'on me les a passées ».

Le Petit Spirou / Tome et Janry

And ze winner iz !

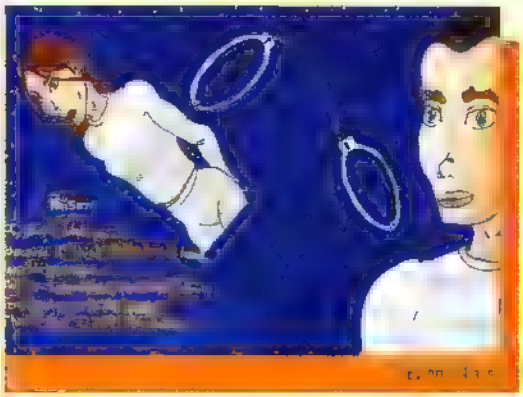
A la question de savoir quelle était leur BD préférée, certains n'ont pu s'empêcher d'en citer plusieurs. Le branché *Yoman* bat les records : 8 enfants sur 10 l'adorent. Deux autres BD, bien que peu lues, ont marqué leur public : *Tendre banlieue* et *Malika Secouss*.

Ce que nos mômes ont apprécié dans leurs lectures, c'est avant tout l'humour, la qualité du dessin et celle de l'histoire. Le côté réaliste compte aussi beaucoup. Kévin aime Kid Paddle « parce qu'il est petit et insouciant, qu'il est dans un monde imaginaire dans sa tête »

L'accueil réservé à *Sardine de l'espace* a été très réservé, ses lecteurs la citant systématiquement comme « la BD la moins aimée ». Serait-ce un exemple de BD pour enfants qui, bien que de qualité, plaît surtout aux adultes par son humour au second degré ? Alors que les enfants éprouveraient des difficultés à s'identifier des personnages baignés dans un univers trop imaginaire...

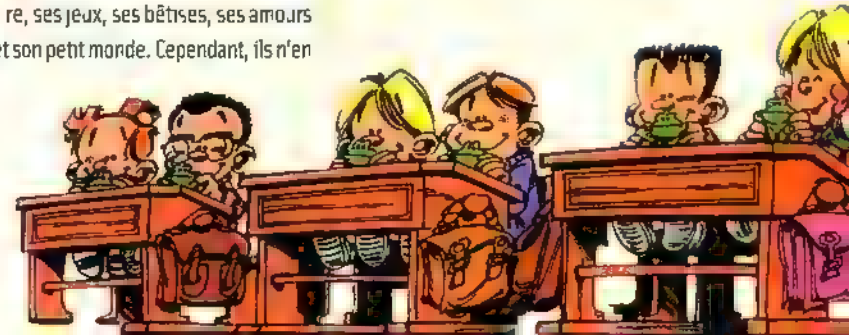
Tous des Hypermans ?

Les enfants aiment se sentir proches de leurs héros : « C'est marrant, dans le livre ils font les mêmes choses que nous quand on est entre copains » dit Florentino. Et c'est là encore *Yoman* qui fait l'unanimité : sept d'entre eux se reconnaissent dans son caractère, ses jeux, ses bêtises, ses amours et son petit monde. Cependant, ils n'en font pas une idole. D'ailleurs la moitié de la petite bande n'a envie de ressembler à aucun des personnages de BD. Et l'autre moitié aspire d'avantage à intégrer l'univers du héros (un monde idéal où l'on peut jouer et où les gens s'entendent bien), qu'à vraiment lui ressembler.



Ravis de l'expénence, tous les enfants ont envie de continuer à lire des BD, même les deux qui n'en avaient jamais lu auparavant. Ainsi Aurélien a-t-il découvert qu'il les adorait ! Teddy, lui, aime lire et s'est donc régalé de l'aubaine. Plus troublant, il semble que la bande dessinée puisse faire découvrir le plaisir de la lecture. Youns s'est ainsi rendu compte qu'il pouvait « aimer lire des livres » et Orkun a constaté, tout content : « ça m'a amélioré dans ma lecture ». Michaël veut lire d'autres BD, « n'importe lesquelles du moment que c'est des BD ».

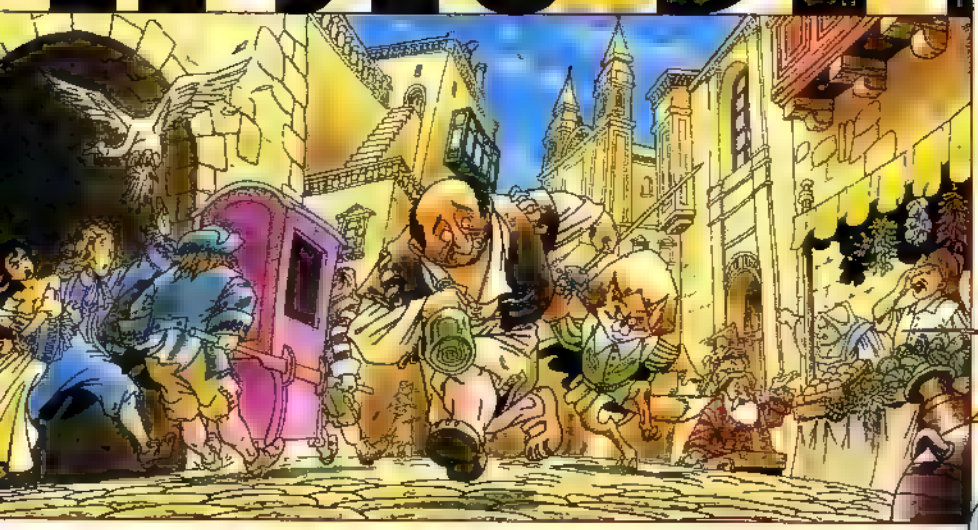
Travaux dirigés en classe par
Viviane Charpentier-Harvey
Questionnaire de Marielle Python-Bernicot



LE JEU DE RÔLE, APRÈS AVOIR QUELQUES TEMPS DÉFRAYÉ LA CHRONIQUE, VA TRANQUILLEMENT SUR SES TRENTE ANS. DEPUIS 1974 ET LES PARTIES TRÈS TECHNIQUES ET GUERRIÈRES DU FONDATEUR GARY GYGAX, CE LOISIR A BEAUCOUP ÉVOLUÉ.

Pour la plupart des joueurs chevronnés, les règles s'allègent alors que les univers se diversifient. La part belle est désormais faite à l'interprétation théâtrale des personnages, ce récurrent « role-playing ».

DE CAPE ET DE CROCS LE JEU DE RÔLE



Ce loisir créatif fait maintenant partie de la culture des jeunes auteurs de bande dessinée, inspirant plus ou moins leurs œuvres. Alain Ayroles nous raconte comment il a troqué dés et feuilles de personnages contre crayons et encre de chine.

De la table de jeu à la table à dessin

Calliope : A l'origine de De Cape et de crocs, on trouve un certain Contes et racontars. Qu'est-ce que c'était ?

Alain Ayroles : *Conte et Racontars* était un jeu de rôle maison dont j'avais commencé à rédiger des règles très complètes que j'ai malheureusement perdues. Ce jeu de rôle se déroulait dans un univers un peu fourre-tout composé de légendes, de contes, de récits de cape et d'épée, de pirates... d'un peu tout ce qui tournait autour du merveilleux. On y retrouvait des personnages de contes de fées un peu comme dans *Garulfo*. D'ailleurs, certains personnages de cette série sont également issus de ce jeu. Mais *Garulfo* a pris beaucoup plus de distance avec le jeu de rôle que *De Cape et de crocs* qui lui, a conservé le ton initial : les parties qu'on disputait étaient très bondissantes avec beaucoup de duels, de poursuites et aussi beaucoup d'humour, c'est-à-dire que des situations cocasses étaient prévues dans le scénario et se trouvaient enrichies par les répliques des joueurs qui fusaient. Quant aux héros de la série, le loup et le renard, ils correspondent aux personnages joués respectivement par Jean-Luc Masbou et Jean-Yves Gaubert, un ami. Mais ils n'avaient pas grand chose à voir avec ce qu'ils sont devenus et ne portaient pas les mêmes noms.

Calliope : Avec tes deux dessinateurs vous jouiez ensemble ?

Alain Ayroles : Oui. Mais Bruno Mairona ne jouait pas à *Contes et racontars*, plutôt à *Donjons et Dragons* ou à *l'Appel de Cthulhu*. Jean-Luc Masbou, lui, s'était aussi spécialisé dans *Donjons et Dragons* mais

en tant que maître de jeu. A une époque, il nous a également fait jouer à une version maison de *Maléfices* dont il a d'ailleurs utilisé pas mal d'éléments pour la série *L'ombre de l'échafaud* dessinée par Serquera.

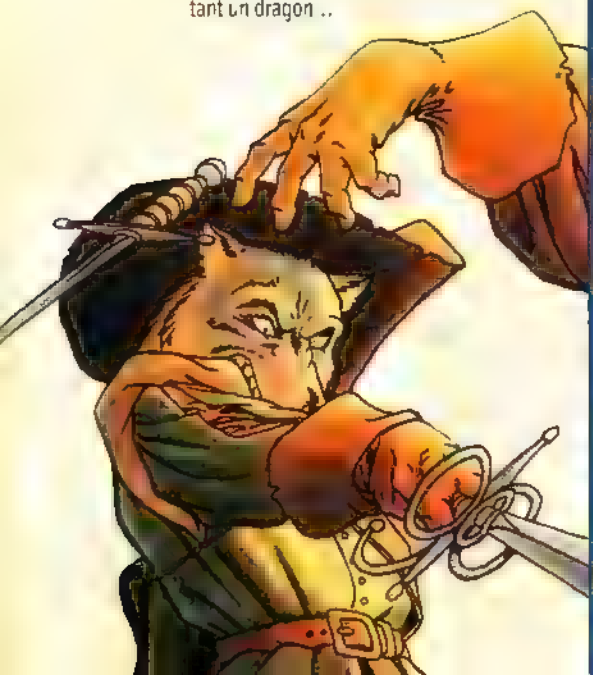
***Calliope :** Vous êtes donc avant tout une bande de copains avec les mêmes goûts...*

Alain Ayroles : Une bande de copains qui s'est constituée d'abord aux Beaux-Arts d'Angoulême puis dans les studios de dessin animé où on a travaillé en sortant de l'école

***Calliope :** Vous étiez tous déjà rôlistes et passionnés de BD avant de vous connaître ?*

Alain Ayroles : Oui. Pour la plupart, nous étions déjà rôlistes même si certains ont

découvert le jeu de rôle à cette époque-là. Et ce qui rendait nos parties particulièrement intéressantes, c'est que la plupart des joueurs se destinaient à devenir des auteurs de bandes dessinées. Donc des gens qui, a priori, ont l'habitude d'utiliser leur imagination. Ça donnait des parties assez créatives où le role-playing prenait très vite le pas sur les règles. Par exemple, Jean-Luc Masbou avait une capacité d'évocation hallucinante : avec ses dons de mime hors du commun, il pouvait vous terrifier à en avoir le sang qui se glace, juste en imitant un dragon ..



***Calliope :** Tu as commencé par quel type de jeu et à quel âge ?*

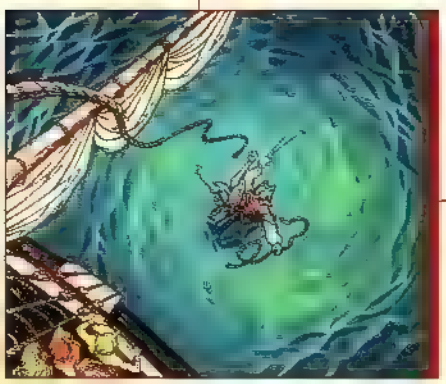
Alain Ayroles : J'ai découvert *Donjons et Dragons* quand j'étais adolescent.

VOUS AVEZ DIT « JEU DE RÔLE ? »

Le jeu de rôle (JdR) demeure une pratique étrange et mystérieuse, entre autres parce que c'est une activité malaisée à décrire.

Pour jouer, il faut un maître de jeu et une poignée de joueurs réunis autour d'une table. Le but n'est pas de gagner ou de perdre mais de partager ensemble, sous forme de conte interactif, une aventure. Pour ce faire, le maître de jeu prépare un scénario dans lequel il plante le décor initial de l'histoire, définit les mobiles des protagonistes - méchants, alliés, princesse à sauver - et prévoit les principaux événements. Chaque joueur dispose d'un personnage qu'il interprète et fait agir à sa guise. Le jeu est verbal et les joueurs réagissent aux descriptions du maître en décrivant les actions de leur alter-ego fictifs qui influencent l'évolution de l'histoire.

Les règles ne sont nécessaires que pour déterminer les chances de réussite des plus importantes actions des personnages. Ainsi, elles permettent de simuler que Dom Loup se bat mieux à la rapière que Maupertuis mais que le Renard manie mieux l'alexandrin que le loup.



Puis au bout d'un moment, je me suis spécialisé en tant que maître de jeu dans *L'Appel de Cthulhu*.

***Calliope :** Tes parties de jeu de rôle t'ont-elles aidé pour écrire ensuite des scénarios ?*

Alain Ayroles : Je pense que pour n'importe quel scénariste, maîtriser un jeu de rôle est une très bonne école. On doit comme tout scénariste bâtir une histoire qui tienne la route mais également savoir construire une trame assez ouverte, adaptable à l'humeur et aux décisions des joueurs. Un bon maître de jeu doit savoir rebondir sur les idées des joueurs et trouver très vite les implications de leurs actes tout en gardant son histoire sur les rails. Cette difficulté permet de comprendre en détail les rouages de l'écriture. Après, quand on se retrouve à écrire une histoire dans laquelle personne ne va venir interférer, on éprouve finalement un certain confort.

L'écriture du jeu de rôle présente un autre avantage : on peut observer en direct la réaction des joueurs. Et donc, s'il y a une faiblesse dans l'histoire ou la mise en scène, le maître de jeu va le sentir très vite : les joueurs vont se désintéresser de la partie, voire parfois le huer. Des réactions à chaud qui permettent de comprendre ce qui fonctionne ou pas. Tous ces éléments donnent une bonne idée de ce qu'il y a sous le capot de l'écriture, toutes les pièces du moteur, choses très utiles pour un scénariste.

INFLUENCES CROISEES AYROLLES

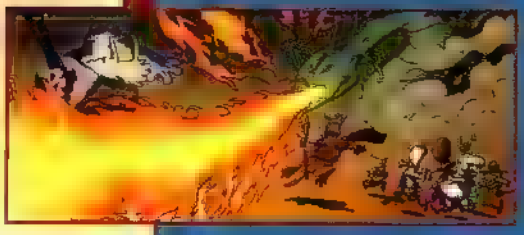
En revanche, le piège à éviter, c'est d'adapter tel quel un scénario de jeu de rôle : comme le but recherché est avant tout d'enflammer l'imagination des joueurs, le maître de jeu n'hésite pas à user de clichés éhontés pour y parvenir. Le scénario de jeu de rôle va privilégier l'efficacité, même au prix du lieu commun. La fiction est bien plus exigeante en terme d'originalité.

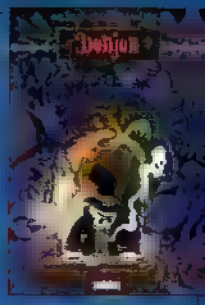
Calliope : L'envie d'écrire des scénarios de BD n'est-elle pas venue en fin de compte d'une certaine frustration avec le jeu de rôle ?

Alain Ayroles : Il n'y pas eu de lien de cause à effet. Mais c'est vrai que je n'ai plus ressenti le même plaisir à animer des parties de jeu de rôle à partir du moment où j'ai commencé à écrire des scénarios de BD : le désir de créativité que j'assouvissais à travers le jeu de rôle, s'exprimait dorénavant ailleurs et de manière plus complète. A tel point que les dernières parties que j'ai maîtrisées étaient effroyablement dirigistes et laissaient très peu de place à l'initiative des joueurs. J'avais déjà acquis cette déformation de scénariste de bandes dessinées qui sait où il veut en venir et désire maîtriser tous les éléments de l'histoire...

Calliope : On trouve dans De Cape et de crocs des références permanentes au théâtre. C'était déjà le cas dans Contes et Racontars ?

Alain Ayroles : Absolument, dans la mesure où le « role playing » ou jeu d'acteur tient une place prépondérante dans tout bon jeu de rôle. Et encore d'avantage dans *Contes et Racontars*. Finalement, qu'est-ce qu'un joueur de jeu de rôle, si ce n'est quelqu'un qui connaît son personnage sur le bout des doigts et qui, confronté à des situations imprévues, va devoir improviser des répliques ? On n'est pas bien loin de la Commedia dell'arte où des personnages récurrents comme Pantalon ou Arlequin vont devoir inventer leurs répliques en fonction du contexte. Cette dimension théâtrale du jeu de rôle a établi un lien direct, évident, entre mon scénario et les arts de la scène. Et quand j'ai commencé à écrire l'histoire de *De Cape et de crocs*, le théâtre et en particulier Molière se sont imposés à moi





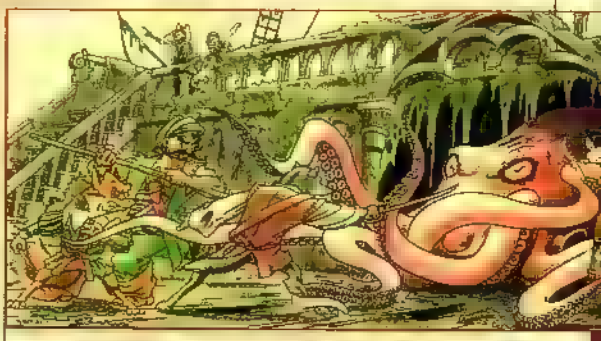
DONJON, LE JEU DE RÔLE, LA BOUCLE EST BOUCLÉE.

Si vous êtes fan de l'univers *Donjon* créé par Lewis Trondheim et Joann Sfar, vous avez forcément feuilleté ce volume, sorti il y a plusieurs mois.

Le jeu de rôle imagine la série *Donjon Bonus* et vous permet de jouer avec vos amis dans le monde délirant de Terra Amata. Au premier coup d'œil, l'objet un peu austère et la grande masse de texte vous donnent peut-être l'impression d'avoir affaire à un jeu de rôle au sérieux. Mais l'univers coloré et comique de *Donjon* n'a pas passé ce premier « grand oral » : vous verrez que la lecture, aidée par les nombreuses illustrations, n'est pas rébarbative. Les règles sont simples et claires (à part pour le magie, qui est traitée un peu complexement). L'univers est dépeint avec force détails, et tout est fait pour retrouver l'ambiance des albums autour de la table de jeu. Allez, vous donner un lapin probablement vagant de Zootamauxision ou le terrifiant monstre employé de Donjon ? N'hésitez plus, c'est ce que vous attend.

LE SCÉNARISTE JOUE AU JEU DE RÔLE ET GAGNE DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le point de vue de Jean-Luc Masbou

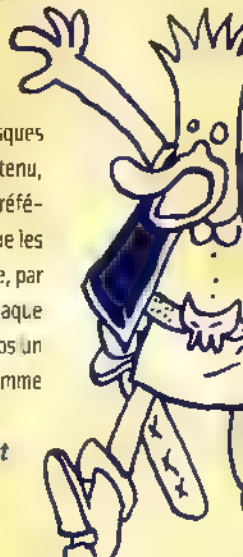


Sur le côté déjanté de Contes et racontars

Jean-Luc Masbou : C'est ce qui nous permettait de jouer des parties burlesques sans que ce soit gênant. En règle générale quand tu joues à *Donjon et Dragons*, tu n'es pas sensé t'écrouler de rire ! Mais souvent sur les coups de quatre heures du matin, quand tout le monde est bien naze, tu ne peux pas t'en empêcher et des fous rires partent. Et quand le maître du jeu essaie de t'installer une atmosphère angoissante, genre les mines de la Moria, mais que tout le monde se met à se poiler, ça fout tout en l'air. On s'est donc dit qu'on allait inventer un jeu de rôle dans lequel on pourrait se poiler sans que ce soit gênant. On a également créé des personnages dans ce même état d'esprit. Moi, j'avais créé un personnage de loup inspiré de Inigo Montoya, le bretteur espagnol dans le film de Rob Reiner, *Princess Bride*. Lorsque j'ai eu envie de travailler avec Alain, je lui ai dit que ça serait marrant de reprendre le Loup, le Renard et éventuellement le Lapin comme héros. Il a écrit un scénario, on a fait 4 pages d'essai et c'est parti comme ça !

Sur le rôle du théâtre dans l'histoire

Jean-Luc Masbou : C'est une question de cohérence. Alain a trouvé avec le théâtre un fil rouge à son histoire dans la mesure où les personnages peuvent être considérés comme des personnages de la Commedia dell'arte qui portent des masques sur leur visage. Une fois ce principe retenu, autant jouer le jeu à fond, multiplier les références, ajuster certains cadrages pour que les cases ressemblent à une scène de théâtre, par exemple en ajoutant deux rideaux de chaque côté. Autant autoriser de temps en temps un personnage à faire un aparté au public comme s'il s'adressait à la foule.



Vincent Henry et Gwael Bernicot

Une offre mythique

VENDUE AVEC CERTIFICAT NUMÉROTÉ ET SIGNÉ PAR **MANARA**

UN INVESTISSEMENT CAR LE MARCHÉ EXPLOSE !

LEGENDS
TOUTE LA VO ET LE MEILLEUR DE LA VF

46, rue Broca 75005 Paris
Tél.: 01 43 36 13 82
Fax : 01 43 36 12 72
legends2@wanadoo.fr

Bon de commande à retourner, ou faxer, ou tout simplement par e-mail.

M. : .....

Adresse : .....

.....

Tél .....

Oui, *envoyez-moi cette édition exclusive numérotée et signée.*

Je choisis de régler (cochez les cases de votre choix) :

- ☐ *En joignant à ce bon mon réglement de 249,50 € + 5.95 € de frais d'envoi soit au total : 255, 45 €*
- ☐ *Chèque bancaire*
- ☐ *Chèque postal*
- ☐ *Mandat cash*
- ☐ *En contre-remboursement, à réception sans aucun frais supplémentaire*

CONSEIL DE PRO

L'EPISCOPE

LES JEUX DE LUMIERES DE EMMANUEL MOYNOT

DANS LA PIÈCE OÙ DESSINE EMMANUEL MOYNOT TRÔNENT DIVERS APPAREILS ÉTRANGES : POUR PEU, ON SE CROIRAIT CHEZ UN PHOTOGRAPHE ! POURTANT, ON EST BIEN CHEZ UN AUTEUR DE BD, CRÉATEUR EN SOLO OU AVEC SON COMPLICE DIETER D'UNE RIBAMBELLE D'ALBUMS DE RÉFÉRENCE, DU *VIEUX FOU* À *MONSIEUR KHOL* EN PASSANT PAR OSCAR ET MONSIEUR 0. MAIS À QUOI PEUVENT DONC LUI SERVIR TOUTES CES MACHINES ?

Le format du prochain Anatomie du désordre s'inspire de celui adopté pour la traduction taïwanaise de Monsieur Kohl

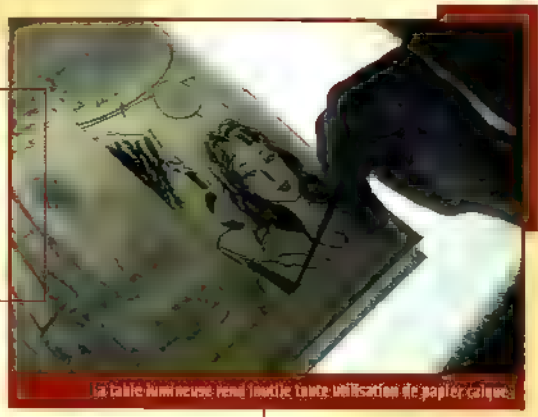
L'épiscope, secret d'un décor réaliste réussi

Je m'étais souvent demandé comment les dessinateurs BD faisaient pour réussir des décors aussi réalistes. Je savais qu'un premier secret résidait dans une solide documentation et des repérages photo. Mais ensuite, comment les exploiter ? En fait certains le font à main levée, d'autres utilisent du papier calque. D'autres enfin décident de casser leur tirelire et d'acquérir un « épiscope » – plus précisément épidiascope, rétroprojecteur pour documents opaques – afin de les aider. C'est le cas d'auteurs tels que les duettistes Warnauts et Raives – *L'Orfèvre*, *Suite Vénitienne* – ou l'immense Tardi.

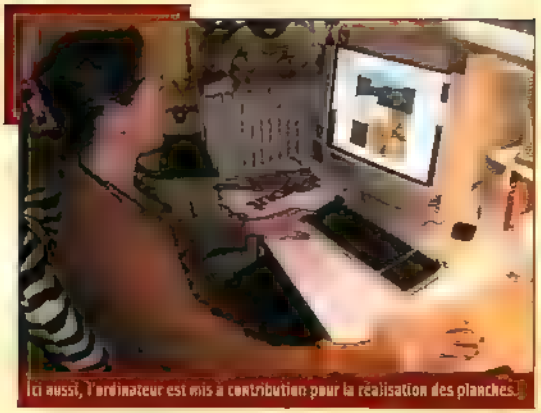
« Je me suis servi de l'épiscope à partir de *Qu'elle crève la charogne* explique Emmanuel Moynot. Je fais des repérages photos puis grâce à l'épiscope je projette mes clichés sur la page pour les redessiner. J'ai utilisé depuis cette technique sur la plupart de mes albums à l'exception du *Temps des Bombes*, de *Monsieur Kohl* et d'*Oscar et Monsieur 0* où les décors sont librement inspirés de photos anciennes voire parfois de pure imagination ».

Pour son nouvel album *Anatomie du désordre*, l'épiscope a repris du service : « j'ai décidé de situer mon récit dans le temps, en 1904, et du coup j'ai aussi ressenti le besoin de le situer dans l'espace et de faire à nouveau des repérages, même si Paris a bien changé depuis cette époque ».

L'épiscope permet de reprendre en dessin des photos et d'agrandir le storyboard au format de la page définitive



La table lumineuse rend inutile toute utilisation de papier calque



Ici aussi, l'ordinateur est mis à contribution pour la réalisation des planches.

LA LUMINEUSE IDÉE DE PTILUC

Comment faire avancer ses albums de BD alors qu'on chevauche sa moto sur les pistes africaines ? À cette question, Ptiluc, l'auteur de Pacush Blues a trouvé la réponse : grâce à la table à lumière ! D'un beau projet de dessin animé finalement avorté, il ne lui restait 22 scénarios déjà écrits.

« Je me suis dit : je vais en faire des BD. Mais je ne me voyais pas faire ça pendant 20 ans. » Aussi décide-t-il de se faire aider. Mais de guider son assistant... tout en voyageant au loin : « Chaque fois que je pars en voyage, j'emmène un des cahiers où j'ai consigné mes scénarios de dessins animés et je les retravaille façon BD en les remettant en page sur un autre cahier. Et au fur et à mesure j'envoie mes roughs à Jean-Louis Garcia qui, lui, réalise les crayonnés à la table lumineuse à partir de ma base. Quand je rentre, je reprends ses esquisses puis je passe à l'encre les visages, les attitudes un peu compliquées et les mains. Et lui après fait le reste. » Ainsi naissent les désopilants albums de Rat's dont le tome 5 On peut toujours discuter vient de sortir aux Humanos.

L'épiscope au secours de la composition de la planche

Bien sûr on peut se débrouiller autrement mais alors, gare aux vertèbres : « A mes débuts j'avais essayé avec un projecteur diapo. Mais je devais travailler la page verticale et rien que d'y penser, j'ai mal au dos ».

Mais l'épiscope n'est pas utile seulement pour les décors, il peut aussi servir à reprendre les story-boards : « Avant je les agrandissais à la photocopieuse. Mais en fait, j'étais coincé : si un dessin n'était pas parfaitement cadré, tout ce que je pouvais faire, c'était le décaler. Mais je ne pouvais ni l'agrandir, ni le rétrécir ».

Mais pourquoi doit-il agrandir le story-board ? « Quand on compose directement en grand, on court le risque de se perdre dans le format, de rajouter des détails inutiles qui ne seront même pas perceptibles par le lecteur ou pire, qui nuiront à la lisibilité. Je réalise donc toujours mes storyboards dans un format plus petit que celui de la page définitive. En les reprenant à l'épiscope je peux rester proche du premier jet et modifier juste le nécessaire ».

Sur la table lumineuse surgit le dessin définitif

Mais une fois le crayonné réalisé sous l'épiscope, l'aventure ne s'arrête pas là : pas question de réaliser l'encrage directement sur le même papier ! Emmanuel le reproduit par transparence sur la feuille définitive avec l'aide d'une table lumineuse : « ainsi je peux reprendre le crayonné de façon très légère et faire mon aquarelle sur un papier encore presque neuf ».

Pour son nouvel album au scénario moins optimiste que les précédents, il revient en fait à un encrage plus classique. Fond et forme doivent se répondre : « le travail au noir et blanc permet de redonner un côté dense au dessin. Et de pouvoir facilement différencier les scènes réelles de celles présentant les délires de mon personnage qui, tout comme les peintures qu'il réalise, seront traités à l'aquarelle. Mais même à l'encre j'ai conservé une technique proche pour conserver la fragilité que j'ai trouvée dans mon dessin à l'aquarelle ».

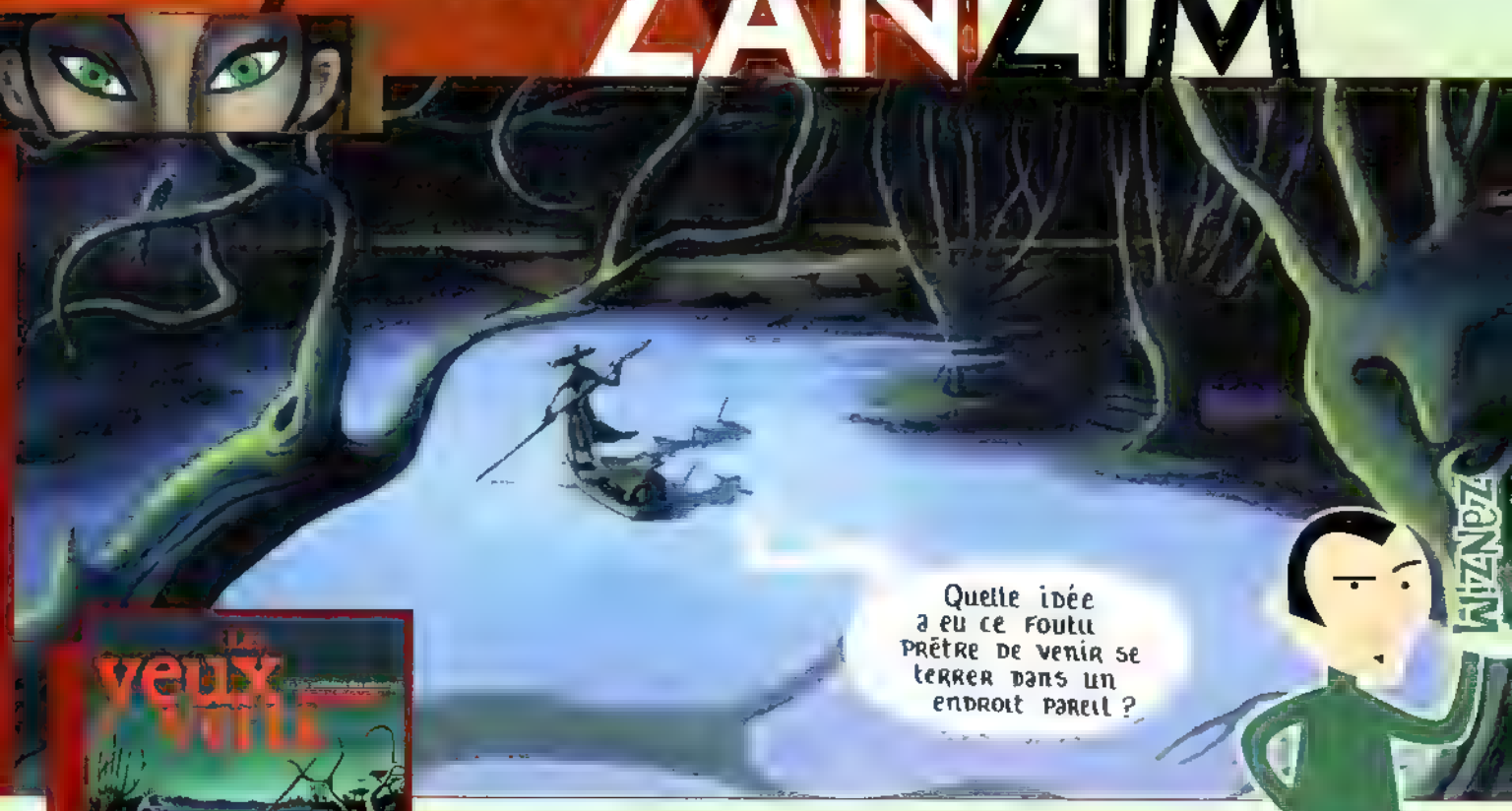
Grâce à ces ajustements techniques et avec l'aide de ces étranges machines, on peut espérer que cette Anatomie du désordre, roman graphique de 122 pages attendu en librairie début 2003, nous touchera autant que les deux précédents albums d'Emmanuel Moynot, *Monsieur Kohl* et *Oscar et Monsieur O.*

POUR PASSER DU STORYBOARD À LA PAGE COULEUR AURONT ÉTÉ NÉCESSAIRES UN ÉPISCOPE, UNE TABLE À LUMIÈRE, UN ORDINATEUR ET UN SCANNER...

LES YEUX VERTS, ENTRETIEN AVEC ZANZIM

21 JUIN, UNE TERRASSE DE RESTAURANT, LEVALLOIS. SOUS LE FEU D'ORCHESTRES DÉCHAÎNÉS, SERVI PAR DES SIRÈNES HYPNOTIQUES JAILLISSANT DES FONTAINES, FRÉDÉRIC LEULETIER, ALIAS ZANZIM, NOUS PARLE DE SON PREMIER ALBUM LES YEUX VERTS. MAIS CE DÉCOR SURRÉALISTE N'ATTEINDRA PAS LA TRANQUILLITÉ SEREINE DE SON REGARD BRUN...

Les Yeux Verts, illustré par Zanzim et [illegible] Hubert, sort le 20 août aux éditi[illegible]



***Calliope :** Comment as-tu découvert la BD ?*

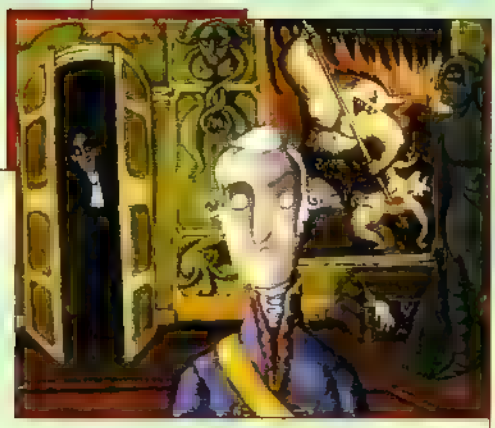
Zanzim : J'en ai énormément lues quand j'étais petit. C'était une manière de m'évader. Je lisais des classiques : *Astérix*, les premiers *Lucky Luke* dont je suis encore fan. Des BD assez faciles d'accès, très peu de BD réalistes finalement. J'aime bien tout ce qui est grand public.

***Calliope :** Quand est-ce que tu t'es dis : « je vais essayer d'en faire aussi » ?*

Zanzim : Cela s'est fait naturellement. A la base, tu t'amuses à recopier ce que tu aimes bien. C'était l'univers graphique qui m'intéressait, plus que de raconter des histoires. Je suis plus attiré par l'illustration, par l'image plus que par la BD. Comme dans certaines affiches par exemple où l'on retrouve l'héritage de la BD dans le graphisme. J'ai fait les Beaux-Arts de Rennes. J'y ai laissé tomber mon héritage BD : à l'école, on nous ouvre à autre chose. Je me suis écarté de la BD et me suis mis à la peinture. En sortant de l'école, je m'y suis remis avec tout le bagage que j'avais acquis.

***Calliope :** Comment travailles-tu ?*

Zanzim : Je suis très régulier. Je m'astreins à travailler huit à dix heures par jour. Parce que c'est un travail au pinceau. Je m'estime plus « peintre de BD » que « dessinateur » : le dessin, je n'y passe pas énormé-



ment de temps alors que la peinture... J'utilise de l'acrylique. On avait plus envie de faire un travail illustratif, qui sortait des sentiers battus, que de faire une BD assez classique.

J'ai fait l'album chez moi, dans mon bureau. Depuis cette année je bosse dans un atelier à Rennes, l'atelier Pépé Martini. On est six ou sept dessinateurs, avec des horizons divers, aussi bien dans les caractères que dans le dessin. Du coup tu relativises ton travail. On échange des conseils et des critiques.

On va peut être critiquer le fait que ce soit trop illustratif justement. En plus il y a un côté naïf dans le trait, renforcé par la mise en peinture. Il y a un gros décalage entre le texte, ce qui se passe et le dessin. Et la typographie ajoute beaucoup à cette atmosphère décalée. Christophe Ternant nous a fait un super lettrage qui colle parfaitement à l'ambiance que l'on voulait rendre.

Calliope : C'était quelque chose de prévu ou c'est quelque chose qui s'est fait petit à petit ?

Zanzim : Non, c'est un hasard. Hubert et moi, on avait envie de prendre le contre-pied de l'autre. On s'est amusés à se faire des pieds de nez, lui avec son histoire, moi avec mon dessin.

cela laisse une liberté, plutôt que d'avoir quelqu'un derrière l'épaule pour dire « t'as pas bien fait ça » ou « je ne le voyais pas trop comme ça ».

Calliope : Est-ce que tu as des sources d'inspiration pour tes dessins ?

Zanzim : Surtout des illustrateurs. Comme Mattotti. Je fais un travail à la peinture, mais à la base, je suis très influencé par l'école de la ligne claire, et les albums de Dupuy & Berberian. Tout ce qu'a pu faire l'Association, cela m'a redonné envie de faire de la BD. Et il y a eu cette vague avec Blain qui avait fait Hop Frog. L'univers BD autant que l'univers graphique me plaisaient.

ON AVAIT PLUS ENVIE DE FAIRE UN TRAVAIL ILLUSTRATIF, QUI SORTAIT DES SENTIERS BATTUS, QUE DE FAIRE UNE BD ASSEZ CLASSIQUE.

Calliope : Un an plus tard, il y a une pub dans Calliope, qu'est-ce que cela te fait ?

Zanzim : C'est un copain qui m'a dit « Tiens t'as vu t'as une super grosse pub. C'est génial ! » Tu te dis « c'est pas possible ! », tu te dis « ça va se faire finalement ». La BD va vraiment sortir. Jusque là, il y a un doute par rapport à une certaine attente de la concrétisation : entre le moment où tu as fini la BD, rendu toutes les planches, et le moment du façonnage, de la mise en place, c'est souvent long. Cela paraît interminable !

Calliope : Est-ce qu'il y a un peu d'angoisse ?

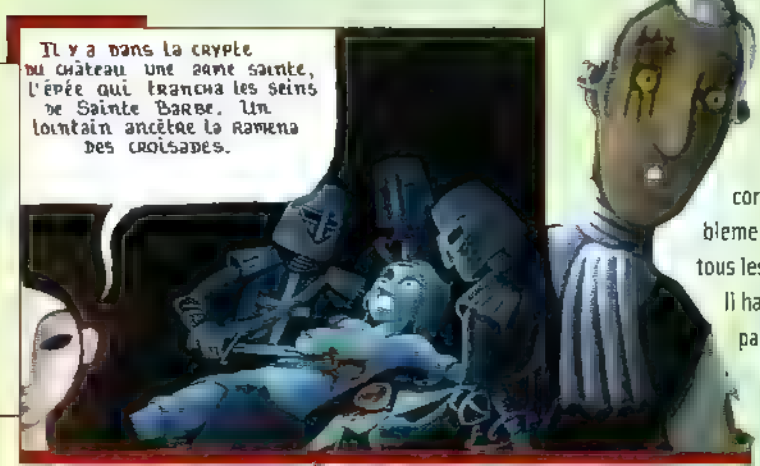
Zanzim : Oui, je ne sais pas comment cela sera perçu. Est-ce que le fait d'avoir utilisé ce système de peinture va vraiment payer ?

Calliope : En tant que dessinateur, peux-tu infléchir le cours du scénario ?

Zanzim : Tout à fait. On a vraiment fait un travail à deux, pouvant être modifié en permanence. Je faisais quatre à cinq planches par mois, et à chaque fois il était assez surpris ; il disait qu'il était content d'être « agréablement trahi ». On se voit tous les deux ou trois mois. Il habite à Paris, ce n'est pas très pratique, mais

Calliope : En lisant la BD, le scénario m'a fait penser à Tim Burton.

Zanzim : Le projet initial est antérieur à *Sleepy Hollow*. Quand on l'a vu, Hubert était stressé. C'est quelque chose qui nous fait peur, on nous en parle souvent. Mais Burton utilise aussi des clichés du genre, par exemple l'antre de la sorcière, qui ne lui sont pas propres. Sur l'univers graphique il n'y a pas trop de points communs : c'est assez cinématographique, même s'il y a un décalage entre le dessin et le scénario. On a tenté d'adapter un style en rapport à l'époque : le fait même de faire de la peinture, de mettre des clairs-obscurs, avec l'esprit XVIIIème... Cela collait assez bien.


Il y a dans la crypte du château une dame sainte, l'épée qui trancha les seins de Sainte Barbe. Un lointain ancêtre la ramena des croisades.

PREMIER ALBUM
LES YEUX VERTS

Calliope : On a l'impression que chaque case est une peinture.

Zanzim : Chaque case est une illustration, c'est comme cela que j'ai travaillé. J'ai fait la BD case après case, tout était collé après. Normalement on travaille au niveau d'une planche. J'ai fait cela pour le dessin, mais j'ai travaillé la peinture au niveau de chaque case découpée, puis placée comme un tableau. Cela se lit vite mais j'aimerais bien que les gens s'arrêtent sur quelques cases pour les détailler.

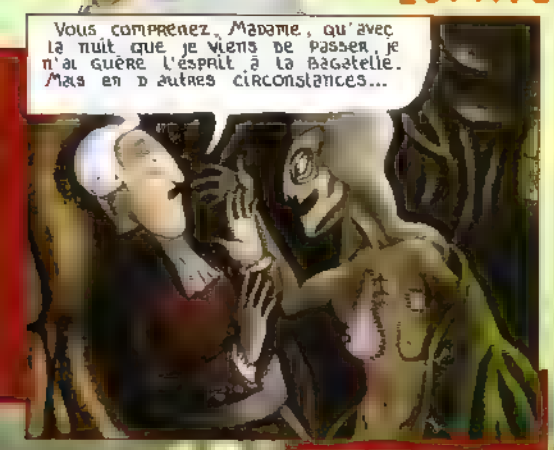
Calliope : Qu'est-ce qui marquera le plus l'évolution entre le premier tome et le second ?

Zanzim : De m'être familiarisé avec le dessin. Je me suis amélioré, il faut dire ce qui est. Au départ, je recommençais sans cesse les mêmes personnages pour pouvoir réussir celui que je voulais. Je suis toujours poussé par l'image que j'ai en tête et déçu par ce que j'obtiens sur le papier. Je ne suis jamais complètement satisfait. C'est cela qui me pousse tout le temps à continuer pour faire au mieux. Au niveau de la peinture, j'essaie de me lâcher. Le travail d'illustration, c'est quelque chose de posé. J'aimerais lier ma façon de faire et quelque chose de plus spontané, qui me plaise toujours autant mais qui soit un peu moins figé.

Calliope : Tu comptes te dédier exclusivement à la BD ?

Zanzim : Je compte ouvrir mon champ d'actions. Je travaille pour un projet de recherche de personnages pour un film d'animation, pour relâcher la pression. Je vais travailler aussi pour Bayard Presse, le bouquine. Des œuvres pour enfants, assez éloignées de ce que j'ai fait. Au niveau du trait, c'est proche, mais la peinture sans le trait, en modelé, c'est différent.

ON S'EST AMUSÉS À SE FAIRE DES PIEDS DE NEZ, LUI AVEC SON HISTOIRE, MOI AVEC MON DESSIN.


Vous comprenez, Madame, qu'avec la nuit que je viens de passer, je n'ai guère l'esprit à la bagatelle. Mais en d'autres circonstances...

Calliope : Est-ce que tu vas pouvoir enchaîner des BD plus rapidement ?

Zanzim : Non, je ne pourrai pas. Cela n'aurait aucun intérêt que j'accélère. Des auteurs comme Plessix passent un temps fou sur des détails et ils ne pourraient pas aller plus vite. Mais tout l'intérêt de leur travail réside justement dans leur niveau de détails.

Calliope : Quel message adresserais-tu à une personne voulant commencer une BD ?

Zanzim : Bonne chance !

Frédéric Bosser présente

ALEX / VARENNE

▸ EXPOSITION / **DU 24 JUILLET AU 7 SEPTEMBRE**

PHILIPPE / FRANCQ

▸ EXPOSITION / **DU 12 SEPTEMBRE AU 5 OCTOBRE**

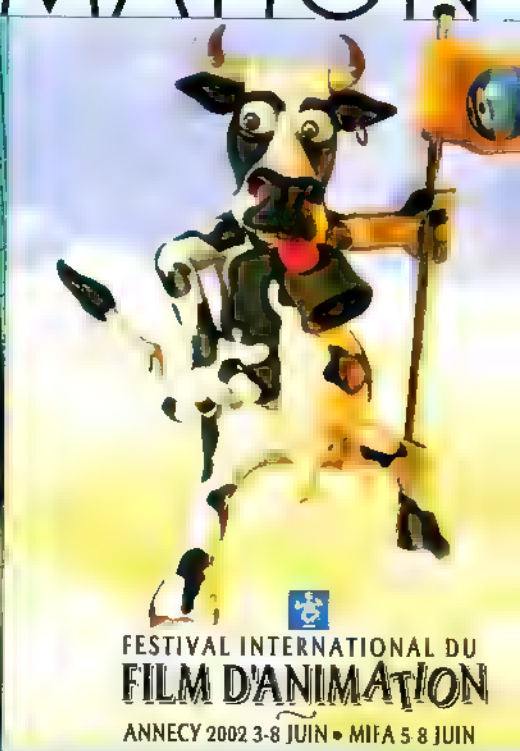
Expositions suivantes :
Toppi, Dany, Lauffray, Arnaud Floc'h...

GALERIE FRÉDÉRIC BOSSER

4, RUE DANTE - 75005 PARIS - 01 43 54 11 44 - www.bfb.fr
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 19 H - SUR RENDEZ-VOUS [illegible] SORBONNE

POUR LA 26ÈME FOIS, TOUT CE QUE LA FRANCE ET L'EUROPE COMPTENT DE FONDUS DE FILMS D'ANIMATION S'EST RETROUVÉ À ANNECY DU 3 AU 8 JUIN. L'OCCASION D'UN TOUR D'HORIZON DE CE GENRE COUSIN DE NOTRE BONNE BD.

ANNECY
VENISE DE L'ANIMATION



Annecy, un festival très jeune mais très pro

Grand théâtre d'Annecy, 23 heures. Malgré l'heure tardive, le public est venu en nombre pour découvrir une sélection de films de fin d'études. L'écran est encore noir et pourtant une clameur enfle. Elle salue une arrivé tant attendue... celle d'un avion en papier, le premier parmi des dizaines à atteindre la scène !

Annecy, c'est avant tout une histoire de professionnels : à chacune des séances, l'immense majorité des spectateurs arbore son badge d'accréditation, qu'il soit journaliste, professionnel ou étudiant. A la différence d'un festival de bandes dessinées, il n'y a ici ni foule de fans, ni vedettes - hormis Pete Docter, le réalisateur de *Monster Inc.* - ni chasse aux dédicaces. On est plutôt ici dans une sorte d'université d'été joyeuse, jeune et internationale, forte de 5 000 membres. Si dans les années 1980 le festival d'Annecy était majoritairement fréquenté par des quarantenaires un brin post-soixante-huitards, il est maintenant assailli de moins de trente ans en « jean baskets », des deux sexes, issus d'une génération nourrie aux dessins animés du *Club Dorothée* ou des *Visiteurs du mercredi*. Et si l'espoir de nouer des contacts professionnels est présent dans tous les esprits, ils viennent avant tout à Annecy pour prendre leur « bouffée d'air annuelle » comme l'explique Pascal, infographiste chez Sparx.

L'ordinateur, vedette du festival ?

Retour quelques années en arrière : en 1989, Pixar - futur créateur de *Toy Story* et *Monster & Inc.* - présentait ses premiers courts-métrages, exploits de technologie digitale employant des ressources systèmes fabuleuses pour... 30 secondes d'animation !

UNE DIVERSITÉ DES GENRES ET DES TECHNIQUES

Treize ans plus tard, l'ordinateur s'est banalisé et le prix jadis attribué à la meilleure réalisation en « nouvelles technologies » a disparu du palmarès. Tous les jeunes animateurs maîtrisent dorénavant cet outil et les plus anciens s'y mettent résolument. « C'est devenu un outil comme les autres » explique Serge Bromsberg, le directeur artistique du Festival. « Il n'a plus besoin de s'affirmer en tant que tel » et du coup les œuvres inutilement spectaculaires n'ont plus droit de cité.

Mélange des genres

Surtout, l'ordinateur permet un « melting pot des techniques, la grande tendance actuelle » selon Serge Bromberg. Ainsi, de nombreux films combinent prises de vue réelles et animation comme *Home Road Movie*, du britannique Bradbrook – prix spécial du Jury – qui, avec un unique acteur entouré d'images de synthèse, conte l'acharnement d'un père à garder sa famille soudée autour de l'inusable 404 familiale.

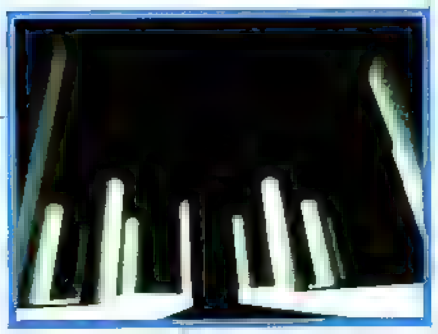
Ce même cocktail de photos et d'ordinateur a permis à l'australien Goodridge de réaliser *Pa*, un touchant film d'inspiration autobiographique à partir de ses photos de famille. On retrouve également souvent de l'animation 2 ou 3D combinée à du dessin traditionnel, comme dans le très attendu *Métropolis* présenté en compétition

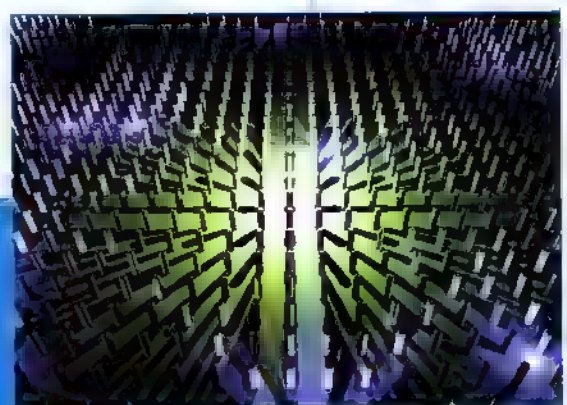
Corto Maltese

Des techniques traditionnelles toujours aussi prisées

La prédominance de l'ordinateur n'empêche pas le maintien d'œuvres de qualité en techniques traditionnelles telles que grattage sur pellicule, sable, pâte à modeler, animation d'objets réels ou marionnettes. Le prix de la meilleure première œuvre a par exemple été décerné à l'hilarant *Roof Sex* qui met en scène deux fauteuils bien réels adeptes du Kama Sutra. Et dans *Dog*, la britannique Templeton fait naître l'émotion d'un enfant marionnette ne parvenant pas à accepter la mort de sa maman. Les

À côté de longs métrages tels que *L'Âge de glace* – présenté hors compétition – ou de *Shrek*, la 3D s'impose dorénavant aussi pour la création de courts métrages et séries TV. Elle permet la création d'univers branchés comme dans *Paghaï*, série française en compétition. À l'opposé, cette technologie est également utilisée pour créer des œuvres plus esthétiques comme *Barcode* du hollandais Adnaan Lokman, « road movie dans un univers abstrait » (sic) couronné par le jury.





Baisse des coûts

L'utilisation des techniques informatiques permet en outre de réduire les coûts de fabrication. Ou d'éviter de sous-traiter l'animation à des pays à main d'œuvre bon marché, comme la Corée ou les Philippines, fortement présentes sur le festival. D'autant que le maniement des logiciels est dorénavant plus aisé et donc accessible à des non informaticiens. Ainsi, grâce à l'utilisation de la technologie Flash, des dessins animés tels qu'*Arzach Rhapsody* d'après Moebius ou *Petit Vampire* d'après Sfar, sont réalisés entièrement en France, sous le contrôle étroit de leurs créateurs.

« Avec l'ordinateur, on peut donner vie à un personnage en une semaine » explique Jérôme Cottray, jeune diplômé des Gobelins déjà en train de réaliser sa première série. « Et pour réaliser un pilote en 3D, il suffit de rassembler une équipe de 3 ou 4 personnes là où il en fallait une vingtaine en technique traditionnelle »

Les Japonais ont même inventé une nouvelle variante, la « pastamation », ou animation... de nouilles, pour une série pleine de fraîcheur *Buonomo*.

« L'antagonisme entre anciennes et nouvelles techniques n'existe plus », explique Serge Bromberg, c'est un débat dépassé.

Ice Age

UN SEUL OBJECTIF : RACONTER DES HISTOIRES

Dans cette édition [illegible] Bonlieu [illegible] Bonlieu [illegible] Bonlieu

sans que le nombre de sociétés présentes et de films proposés ne diminue. « Le cinéma d'animation est né avant la prise de vue réelle. Et elle en constituera le futur ! » prédit Vincent Fern

Les enjeux de la sélection officielle

Mais Annecy, c'est aussi et avant tout une compétition et un palmarès : 1 262 films inscrits, 201 venus de 33 pays différents. Et si l'enjeu est différent selon que l'on parle de courts ou de longs métrages, de films ciné ou télé, il est de taille pour tous les présélectionnés

Un prix ou même une simple sélection, c'est la promesse pour un réalisateur de trouver des financements pour son prochain film. Car nombre d'animateurs ne vivent pas de leur art. Ainsi le suisse Marcel Hobbi, en compétition avec *La Paix des géraniums* : « Je suis professeur de dessin à mi-temps. Et j'ai réalisé mon film sans aucun budget. Sa sélection à Annecy et son prix en Suisse ont été de divines surprises qui me permettront sans doute de récolter quelques subventions ».

La sélection officielle, label de qualité

Dans la catégorie des films de télévision, si l'enjeu paraît évident pour des pilotes – nombreux sont les projets qui ne voient pas le jour – il peut paraître plus limité pour des séries déjà produites. Karine Malbois dément : « Obtenir un prix est toujours gratifiant. Et avoir produit un programme primé rend plus facile la recherche de financements sur un nouveau projet. En outre, un film récompensé se vend plus facilement dans un plus grand nombre de pays ».

Après une année 2001 riche en prix pour la France, c'est au tour des Anglo-saxons – Américains, Australiens et Anglais – de monopoliser le palmarès. « Le jury ne reçoit pas de consignes géopolitiques, il est libre de ses choix », remarque Serge Bromberg. Mais l'honneur national est sauf puisque la France s'est distinguée dans les catégories d'avenir, celles des films de fin d'études et internet !

Vincent Henry

PALMARES 2002

Courts métrages

BARCODE (Pays-Bas) Grand prix du court métrage
BOOKASHKY (Russie) Prix du public
FLUX (Canada) Prix FIPRESCI et Mention spéciale pour l'humour et l'efficacité de l'animation
HOME ROAD MOVIES (Royaume-Uni) Prix spécial du jury
LA FUNAMBULA (Italie) Mention spéciale pour ses qualités artistiques
LE PAPILLON (France) Mention spéciale à un film commandité
LOOKING FOR HORSES (Australie) Mention spéciale pour la justesse de l'émotion et la qualité de la mise en scène
ROOF SEX (Etats-Unis) Prix "Jean-Luc Xiberras" de la première œuvre
TORNEHEKKEN (Norvège) Mention spéciale à un film commandité

Longs métrages

MARI IYAGI (Corée du Sud) Grand prix du long métrage

Films de télévision

HAMILTON MATTRESS (Royaume-Uni) Grand prix pour une production TV
YOKO ! JAKAMOTO ! TOTO ! (Royaume-Uni) Prix pour un pilote
WAR GAME (Royaume-Uni) Prix pour un spécial TV
SAMURAI JACK (Etats-Unis) Prix spécial pour une série TV
TIMOON AND THE NARWHAL (Russie) Mention spéciale pour une série TV

Films éducatifs, scientifiques ou d'entreprise

TOM'S TOILET TRIUMPH (Australie) Prix du film éducatif, scientifique ou d'entreprise

Films publicitaires

TARTARUGA (Brésil) Prix du film publicitaire

Séquences animées

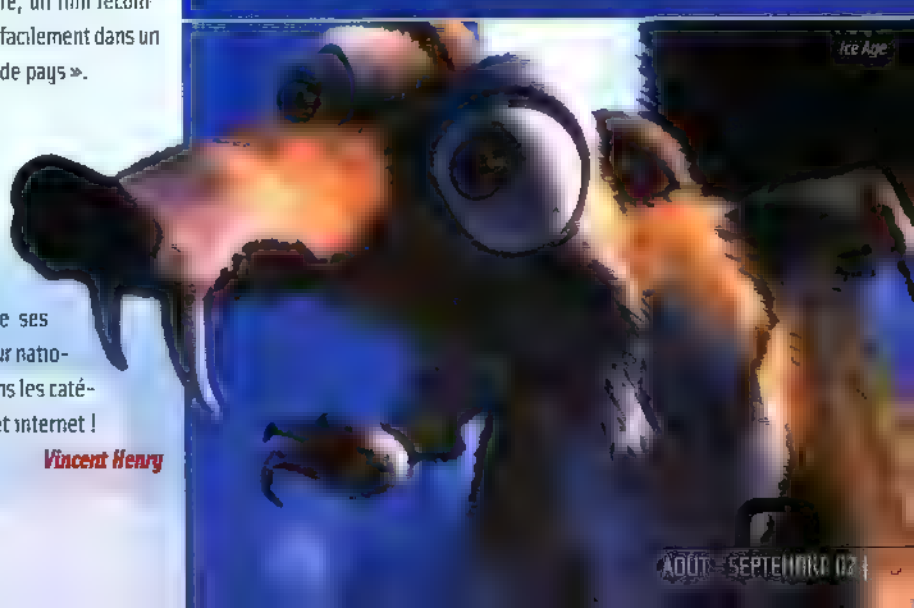
BRITISH ANIMATION AWARDS 2002 (Royaume-Uni) Prix de la meilleure séquence animée

Films d'école ou de fin d'études

DAS RAD (Allemagne) Prix du meilleur film d'école ou de fin d'études
HISTOIRE DE CESARIA (France) Prix spécial du jury
QUI VEUT DU PÂTÉ DE FOIE ? (France) Mention spéciale
SHH (Australie) Mention spéciale FIPRESCI
THE CROSSING GUARD (Etats-Unis) Mention spéciale à un film commandité

Courts métrages pour internet

LES DÉMONS D'INOSHIRO (France) Prix du meilleur court
KEVINA (Etats-Unis)
THE AMAZING ADRENALINI BROTHERS (Royaume-Uni)

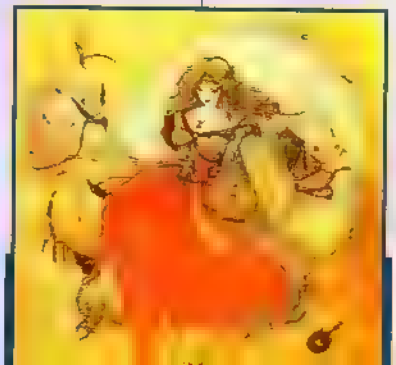


EN BALAYANT RAPIDEMENT DU REGARD LES ILLUSTRATIONS QUI ÉMAILLENT CETTE PAGE, VOUS VOUS DEMANDEZ SI IL N'Y A PAS UNE ERREUR QUELQUE PART. COMMENT, ON VOUS PRÉSENTE UN DESSINATEUR JAPONAIS, ET LES IMAGES EN REGARD NE REPRÉSENTENT PAS D'ÉCOLIÈRE AUX CHEVEUX ROSES ET AUX GRANDS YEUX DILATÉS? LE MONDE DU MANGA ET DE L'ANIMATION RECÈLE EN EFFET UNE MULTITUDE DE TALENTS DIFFÉRENTS, ET CERTAINS S'EXPRIMENT D'UNE MANIÈRE BIEN PERSONNELLE. C'EST JUSTEMENT LE CAS DE YOSHITAKA AMANO.

AMANO ET LES JEUX VIDEO

Le papa de Maya

Né en 1952 à Shizuoka, tout près de l'emblématique mont Fuji, il montre très jeune des prédispositions pour le dessin, reconnues par son entourage familial qui ne cherchera pas à entraver sa vocation lorsqu'il leur annoncera qu'il monte à Tokyo. Très précoce, il intègre en 1967 à l'âge de 15 ans les studios Tatsunoko, à l'époque grand nom des studios d'animation –*Maya l'abeille*, ça vous dit quelque chose ? A sa grande surprise, il est admis sur simple présentation de ses dessins et croquis. Après une courte formation, il intègre une équipe pour son premier projet et se voit confier un poste très important : character designer, c'est-à-dire qu'il est chargé de créer dans le détail chaque personnage pour la « bible » de la série, le livre qui servira de référence aux dessinateurs et animateurs. Pour un coup d'essai, ce fut un coup de maître puisque son travail fut très remarqué et lui offrit une réputation que d'autres mirent des décennies à obtenir. Tout le monde s'accorda sur l'élégance du design de la série *Kagaku Ninja Tai Gatchaman* qu'on peut traduire par l'escadron techno-ninja Gatchaman (on ne rigole pas !) Cette série connut un grand succès de par le monde, et beaucoup d'entre vous se souviennent l'avoir suivie assidûment sous son nom français : *La bataille des planètes*. Tout le monde se souvient des casques et des capes des personnages inspirés par divers



oiseaux : cygne, faucon, busard... Cette série connut un certain revival pour ses 25 ans, preuve que les fans existent toujours. Amano expose d'ailleurs actuellement avec succès plusieurs toiles issues de son travail sur *Gatchaman* au centre Leo Koenig à New York.

Après quatre années au sein de Tatsunoko, Amano put ensuite revenir à ses premières amours : l'illustration, au sein du magazine de SF *Twilight Worlds*. Dans la foulée il crée son propre studio et devient illustrateur freelance. Depuis, il a voyagé autour du monde et fait à peu près tout ce qu'un illustrateur peut accomplir en évitant absolument de s'enfermer dans un style précis : lithographies, couvertures de roman, film d'animation ou design pour les jeux vidéo.

Quand Amano rime avec jeux vidéo

Et c'est ce dernier point qui nous intéresse. en 1986, Square Soft, développeur de jeux vidéos, décide de faire appel à cette étoile montante de l'illustration, qui a déjà gagné par quatre fois le prix Seiun récompensant les meilleurs dessinateurs de SF. C'est le début d'une longue coopération entre Square et Amano. Le design hors norme des personnages d'Amano donne une identité très forte au jeu de Square, qui marque les esprits et crée immédiatement un lien durable entre *Final Fantasy* et les joueurs. Les héros, en effet, offrent plusieurs visages, des conflits de personnalité, une dualité inspirée des grands personnages de roman et qui faisait défaut aux personnages sans épaisseur qui peuplent habituellement l'univers des jeux vidéo.

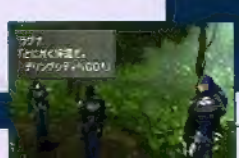
Les héros ont un chemin à parcourir et ont un but personnel comme la quête de la rédemption, du pardon, de la paix intérieure qui permet d'étoffer les scénarios à un point jusqu'alors inouï. Cecil, personnage principal de Final Fantasy IV, en est l'exemple le plus flagrant : c'est un chevalier noir qui se rebelle après avoir compris les exactions que son empire fait subir aux minorités pacifiques du pays. Il renonce à toute une éducation d'embrigadement et de persécution ainsi qu'à tout son prestige militaire, et devient du même coup un traître et un félon aux yeux de ses anciens camarades. Le souvenir de toutes les vies que les siens ont ravi pour satisfaire le bon vouloir de ses supérieurs le conforte et le conduit à devenir l'antithèse exacte de ce qu'il fut : un être qui pense par lui-même et juge avec son cœur –pas forcement meilleur, mais libre en tous cas.

AMANO A TRAVAILLÉ SOUVENT POUR LE JEU VIDÉO, MAIS AUCUNE AUTRE DE SES COLLABORATION N'A CONNU LE SUCCÈS COLOSSAL DE FINAL FANTASY.

Les illustrations d'Amano contiennent justement cette dualité jusque dans le regard et l'attitude de ses personnages : ils n'ont pas d'inclination particulière et peuvent aussi bien commettre le bien que le mal. Le preux chevalier

CONTRIBUTIONS D'AMANO AU JEU VIDÉO

FINAL FANTASY	Square sur Nintendo Entertainement System	1987
FINAL FANTASY II	Square sur Nintendo Entertainement System	1988
FINAL FANTASY III	Square sur Nintendo Entertainement System	1990
FINAL FANTASY IV	Square sur Super Nintendo	1991
FINAL FANTASY V	Square sur Super Nintendo	1992
FINAL FANTASY VI	Square sur Super Nintendo	1994
FIANL FANTASY IX	Square sur Sony Playstation	2000
FRONT MISSION	Square sur Super Nintendo	1995
ELDORADO GATE	Capcom sur DreamCast	2000



en armure étincelante peut très bien ôter la vie d'un paysan qui s'est mis sur son chemin sans état d'âme. Les femmes d'Amano n'échappent pas à cette règle : éthérées, fantomatiques, leur fragilité les rend d'autant plus redoutable : elles ont tout d'ensorceleuses ou d'éminences grises, et cette même dualité leur permet de mener les hommes à leur perte. A la façon de Terra, l'héroïne de *Final Fantasy VI* dont la nature duale femme/monstre légendaire met en péril la vie de tous ses compagnons.

La fin du jeu

Finalement la collaboration entre Square et Amano s'est achevée en 1996, lors des travaux préparatoires de *Final Fantasy VII*. Le premier volet en 3D de la saga pouvait difficilement rendre les couleurs et les formes fantastiques des croquis d'Amano. Ainsi on lui a préféré un designer au talent assez contestable, Tetsuya Nomura, qui faisait partie du plan de Square censé apporter du sang neuf au groupe. Est-ce une coïncidence ? Depuis ce changement de politique, la série des *Final Fantasy* propose des personnages de plus en plus inintéressants. Entre des beaux gosses en blouson à fourrure (et parfois en short jaune), des minettes pré pubères et superficielles vêtues à la dernière mode, on se demande comment cela peut passionner le grand public. Peut être que la débauche d'effets spéciaux et de cinématiques compense le vide sidéral du scénario ? En tout cas on a du mal à comprendre en quoi les *Final Fantasy* d'aujourd'hui sont comparables à ceux d'hier. Amano a retravaillé pour le jeu vidéo à quelques occasions, mais aucun n'a connu le succès colossal de *Final Fantasy*.

Amano est selon l'expression consacrée, un « touche à tout de génie » qui a toujours cherché à sortir des carcans afin de ne pas se laisser enfermer dans un genre ou un style particulier. On retrouve toutefois des caractéristiques typiques de l'art nouveau dans ses dessins. Certains le trouvent génial, d'autres le voient comme un gribouilleur copiant plus ou moins honnêtement Alfons Mucha ou Gustav Klimt... On aime ou on déteste, c'est selon, mais Amano ne laisse pas indifférent. Son style protéiforme est assez loin de ce que l'on peut attendre d'un illustrateur japonais, mais derrière son esthétique se cache également un monde fantastique et envoûtant.

Pour mieux comprendre son univers, nous vous conseillons de visionner quelques dessins animés portant sa griffe, tels *Vampire Hunter D* et *Tenshi no Tamago* (*l'œuf de l'ange*) tous deux disponibles en VHS et DVD, ou de vous replonger dans l'atmosphère du mythique *Final Fantasy VI*, réédité cette année sur Playstation. Et si vous vivez dans le sud de la France, la médiathèque de Cavalaire organise du 1er juin au 28 juillet une exposition Amano, où vous pourrez peut être rencontrer l'artiste. Et surtout toucher du doigt une singularité dans le monde parfois bien uniforme de l'animation japonaise.

Reyda Seddiki

JUILLARD

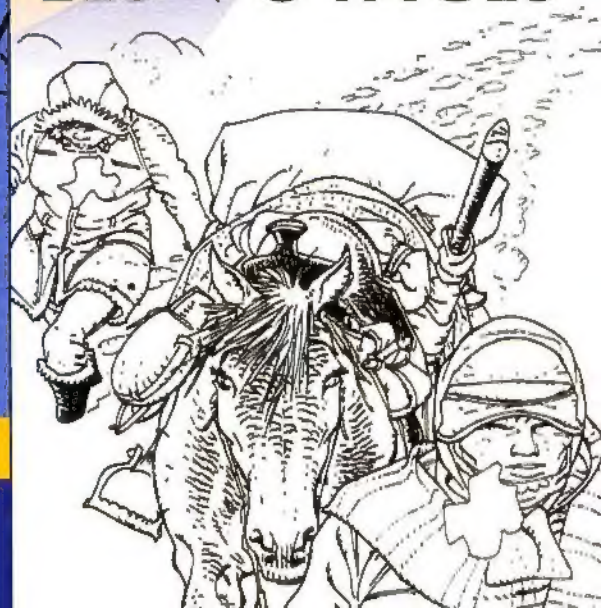
CALLIOPE 03

SEPTEMBRE 2002

ALEX ROSS

TSURUTA

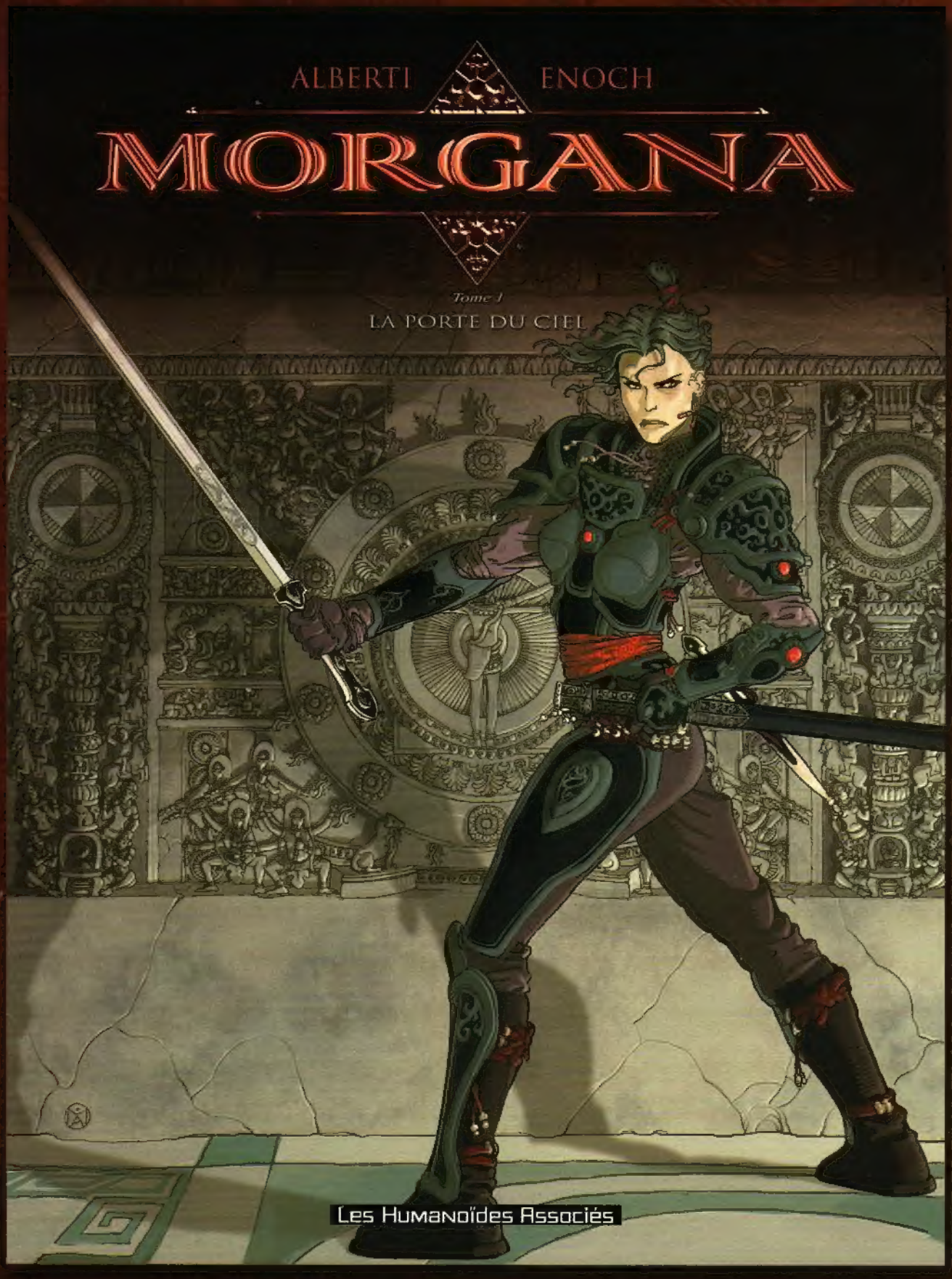
DOSSIER
LES VOYAGES



POUR NOUS ÉCRIRE

Calliope / éditions Semic 45, rue Broca 75005 Paris, ou
marielle, gwael, jerome, joel, vincent chacun @calliope-mag.com

Une Saga est née...



Les Humanoïdes Associés sur le Web
http://www.humano.com

LE 20 AOÛT